12-94 DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs



DM 7,– · ÖS 54,- · SFR 7,- LFR 170,- · HFL 8,50 · LIT 8.500,-

PC PLAYER



Test: Transport Tycoon

DAS BESTE ZUM FESTE

TEST

Transport Tycoon
Little Big Adventure
Magic Carpet
Kyrandia 3
Aces of the Deep
NASCAR Racing

HIGH-END FÜR AUFSTEIGER

Die schnellsten Spiele-PCs unter 5000 Mark

ROBOTER UND RAUBTIERE



Neu auf CD-ROM: Safari & SF-Stories





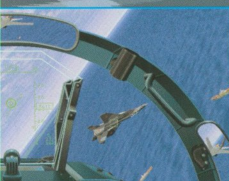
DER NEUE BUG-REPORT

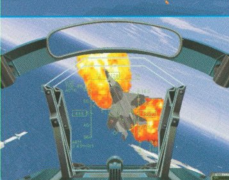
Vorsicht, Falle: Spiele-Fehlern auf der Spur

Lösungs-Shock: Alle Karten zu System Shock •
PC Junior: Edutainment-Software im Test •
Spiele-Geschichte: Als die Sprites laufen lernten
Komm' ans Kabel: Spielespaß mit Nullmodem









U.S. NAVY FIGHTERS™

AIR COMBAT SERIES™



- 50 Luftkampf- und Bodenangriffsmissionen
- 6 verschiedene Kampfflugzeuge zur Auswahl
- 35 unterschiedliche gegnerische Maschinen
- Simulierte Wetterbedingungen
- Explosions- und Druckwelleneffekte
- Lernfähige Gegner durch künstliche Intelligenz
- Bildschirmauflösung von 320 x 200 bis 1024 x 768 Punkte
- Digitaler Stereo-Sound
- Alle Briefings als Full-Motion-Videos
- Anleitung und Missionstexte in Deutsch
- Sprachausgabe der Piloten und Funkverkehr in Deutsch
- Briefings in Deutsch
- Thrustmaster®-kompatibel
- Nur PC CD-ROM

Weitere Informationen über U.S. Navy Fighters erhalten Sie bei Electronic Arts GmbH, Postfach 1553, 33245 Gütersloh, Tel: 05241/24307. • Electronic Arts ist ein eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts. • U.S. Navy Fighters und Air Combat Series sind Warenzeichen von Electronic Arts. • Thrustmaster ist ein eingetragenes Warenzeichen von Thrustmaster Inc.



ELECTRONIC ARTS®



Die macht jeden heiß!

Wer voll auf elektronisches High Tech abfährt, wem das Neueste noch nicht neu genug ist - für den ist electronic NEWS & FUN der ultimative Kick! Alles was denkbar ist, alles was machbar ist, alles was Power hat: Jetzt gibt es diese geballte Ladung jeden Monat am Kiosk. High Tech fun und Info pur - viel Spaß damit!

Ab 15. November für nur DM 4,80!

DMV Franzis'

EINER GEHT NOCH

Hmm, wo kommen eigentlich die Jung-Redakteure her? Unser neues Mitglied im Test-Team fanden wir jedenfalls nicht in einem Weidenkörbchen vor der Tür. Nichts Böses ahnend tummelte sich Michael Kim letzten Sommer bei einem TV-Casting, wo sich seine Wege mit denen eines zufällig herumlungernden Chefredakteurs überkreuzten. Ein Schwätzchen und zwei ausgetauschte Visitenkarten später herrscht Entzücken: »Den Jungen können wir für PC Player gebrauchen!«.

Michael ist 24 Jahre alt, bastelte gerade sein Vordiplom für Wirtschafts-Informatik und wurde aus dem beschaulichen Aschaffenburg in die brodelnde Metropole Poing gelockt. Neben dem schönen Hobby »PC« ist er dem Saxophon-Spiel verfallen und kann überaus kompetent Tennisbälle jonglieren. Zum einen brauchen wir dringend Verstärkung für unser Spieletest-Team, zum anderen soll Michael auch seinen technischen Background einsetzen. In dieser Ausgabe debütiert er mit einem Grundlagenartikel über Interrupts und beurteilt »NASCAR Racing« – soviel zum Thema »vielseitig«.

An schönen Spielen herrscht im »Prä-Advents-Player« generell kein Mangel. Angesichts von spektakulären Titeln wie »Magic Carpet« oder »Transport Tycoon« schlagen selbst auf unserer strengen Wertungsskala die Anzeigen weit nach oben aus. Dominierendes Hardware-Thema ist der PC-Test für Aufsteiger: Wieviel Power gibt's für unter 5000 Mark? Unser Tester Michael »mic« Thomas freundete sich dabei mit einem Billig-Pentium an und machte schlechte Erfahrungen mit den Lieferzeiten einiger Hersteller: »Schnell bestellen, sonst trifft der Weihnachts-PC erst zu Ostern ein«.

Ewig warten mußte auch Florian »Gretzky« Stangl: Seinen USA-Urlaub stimmte er exakt auf den Spielplan der nordamerikanischen Eishockey-Liga NHL ab: »Erst ein Heimspiel der Rangers, dann ab nach Toronto!«. Doch Schlachtenbummler Stangl wurde eiskalt vom Spielerstreik der NHL-Profis erwischt und bekam nur leere Eisflächen zu sehen. Wenigstens durfte er in New York eine Talkshow von David Letterman live erleben.

Viel Spaß mit dieser wohlgenährten Ausgabe wünscht

Ihr PC-Player Team

Babs Schwaiger

Florian Stangl

Susan Sablowski

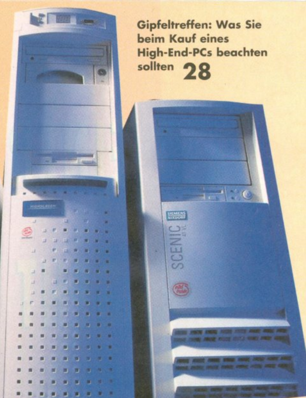
Jörg Langer

Heinrich Lenhardt

Boris Schneider

Michael Kim

PC PLAYER

Gipfeltreffen: Was Sie beim Kauf eines High-End-PCs beachten sollten **28**



Kleines Abenteuer, ganz groß: Wir testen »Little Big Adventure« **116**



Bullfrogs neues Action-Strategiespiel bietet explosive 3D-Grafik: »Magic Carpet« im Test **68**



62 · 28 · 46 · 140



Ob Schiene, Straße oder Flughafen: Der »Transport Tycoon« scheffelt mit Beförderungen Geld **62**

aktuell

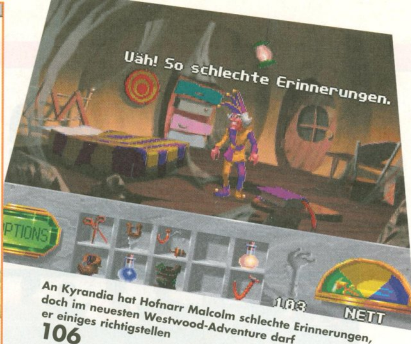
software

hardware





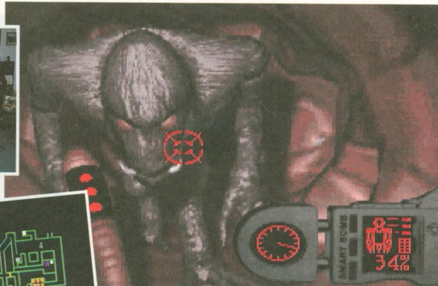
Auch dieser niedlich anmutende Büffel gehört zu den »Dangerous Creatures«
46



An Kyrandia hat Hofnarr Malcolm schlechte Erinnerungen, doch im neuesten Westwood-Adventure darf er einiges richtigstellen
106



Endspurt für »Creature Shock«: Wir waren bei den Sprachaufnahmen dabei **14**





Das englische Team Intelligent Games designt »Sim Rainforest« für Maxis
8

»System Shock« kann Sie mit unserer Komplettlösung nicht mehr schocken. Alle Karten ab Seite **152**

tips & tricks

rubriken

spiele-tests

Stippvisite bei »Intelligent Games«

Schlaue Burschen



Vom Regen(wald) in die (Kriegsschiff-)Traufe: Das Londoner Programmierteam um Matthew Stibbe arbeitet an zwei höchst unterschiedlichen CD-ROM-Strategiespielen.

Aktuell

Der Engländer Matthew Stibbe ging noch zur Schule, als er 1988 seine eigene Firma Intelligent Games gründete. Erste Sporen verdiente sich der Twen mit Programmen wie »Imperium« für Electronic Arts und Domarks Strategiespiel »Nam«. Mittlerweile ist das Team von Intelligent Games auf 20 Personen gewachsen, die sich ganz auf die Entwicklung von Simulationen, Strategie- und Rollenspielen konzentrieren.

Matthew und seine Jungs arbeiten mit Hochdruck an zwei Programmen, die Anfang 1995 erscheinen sollen: die Navy-Simulation »Ticonderoga« und – große Ehre – ein Sim-Programm für Maxis.

Obwohl die Firma in London residiert, haben ihre Programme ein amerikanisches Flair. Matthew Stibbe widerspricht nicht: »In der Vergangenheit haben mich US-Strategiespiele wie „Balance of Power" am meisten beeindruckt. Kein Wunder, daß unsere Eigenentwicklungen ein bißchen in diese Richtung gehen. Da wir unsere nächsten Projekte bei US-Firmen wie Mindscape und Maxis unterbringen, paßt das natürlich ganz gut. Erzwingen wollen wir nichts. Sim Rainforest startete als normales Projekt mit anderem Namen; erst später trat Maxis an uns heran und schlug vor, daraus ein Sim-Programm zu machen.« Matthew, dessen erster Erfolgstitel »Imperium« noch auf dem Atari ST entstand, vertraut jetzt ganz auf PC-CD-ROM. Die Entwicklung des 3DO will er im Auge behalten, sieht aber sonst keine lohnende Plattform, für die seine Firma Spiele entwickeln könnte. Intelligent Games setzt außerdem auf internationale Software: Vor allem wegen der Sprachausgabe sollen alle zukünftigen Projekte unter anderem auch ins Deutsche übersetzt werden.



Matthew Stibbe ist der agile Gründer von Intelligent Games



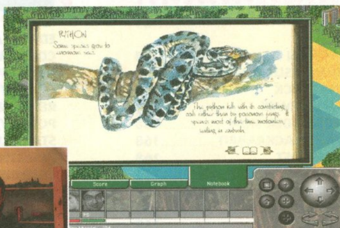
Sim Rainforest (Maxis): Wieviel Infrastruktur verträgt der Regenwald?

Sim Rainforest

Dieses Programm wird von Matthew selbst designt und ist seit zwei Jahren in der Mache. Sim Rainforest hat zwei Spielmodi: Sie können eine beliebige Regenwald-Insel entwerfen, frei experimentieren und das ökologische Gleichgewicht ausbalancieren. Neben diesem Baukasten-Modus gibt es ein auch ein richtiges Spiel, bei dem man sich gegen mehrere Computergegner behaupten muß, die Ihnen das Leben schwer machen.

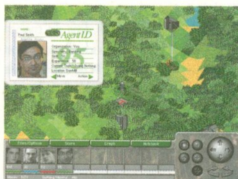
»Dieses Programm kann entweder vom Umwelt- oder vom Industrie-Standpunkt aus gespielt werden« beschreibt Matthew sein Projekt für Maxis. »Wir haben herausgefunden, daß die Leute nicht dazu gezwungen werden wollen, in einem Spiel immer „gut" zu sein. Hier kannst Du machen was Du willst – mit den entsprechenden Konsequenzen. Wenn Du z.B. den Dschungel einstampfst, verdienst Du zwar viel Geld, ruinierst aber Deinen Öko-Score«.

Am unteren Bildschirmrand sind die Portraits von mehreren Agenten untergebracht, die man anklicken und mit Missionen beauftragen kann. Jeder Agent hat ein bestimmtes Spezialgebiet. Ein Basisauftrag

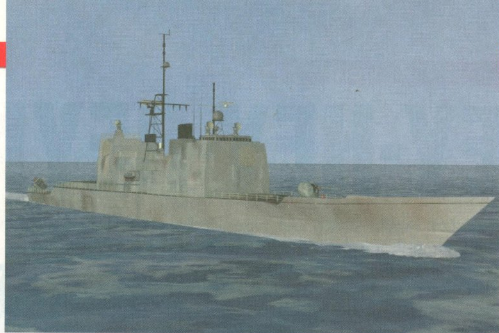




Die Programmierer von Sim Rainforest wollen das fertige Spiel im 1. Quartal '95 bei Maxis abgeben



Verschiedene Regenwald-Spezialisten nehmen Ihnen Routinearbeit ab



Ticonderoga (Mindscape): Marine-Strategie der weniger abstrakten Art

wäre z.B., einen kleinen Teil des Regenwalds abzuholzen, um dort ein Hotel zu bauen. Ganz ohne Touristeneinnahmen geht Ihnen bald das Geld aus und völlig pleite können wir unser kleines Paradies nicht erhalten. Zu viele Touristen, die munter Abfall produzieren, bringen andererseits die Umwelt ins Schleudern – dann schnell einen weiteren Agenten damit beauftragen, um die Schäden zu beheben. Dieses Beispiel klingt ein wenig einfach, aber innerhalb des Programms gibt es eine Fülle von Parametern mit wichtigen Details und Auswirkungen.

Im fertigen Spiel soll es zwölf verschiedene Inseln geben, die Sie kontrollieren. Mit einem Generator schnitzt man sich beliebige Szenarios nach Maß zurecht. Lassen Sie Ihre Agenten forschen oder Städte bauen. Spielen Sie Ökologie-gerecht lieb und nett oder setzen Sie lieber alles daran, möglichst viele Metropolen zu errichten? Beim Spiel gegen den Computer hat man es mit sechs anderen Firmen zu tun, die sich ebenfalls auf der Insel herumtreiben. In schönster Sim-Tradition kann es auch zu Katastrophen kommen – das Öl eines verunglückten Tankers verschmutzt beispielsweise weite Teile der Küste.

Am Anfang kann man nur ein paar Agenten herumkommandieren, doch deren Anzahl wächst im Laufe des Spiels. Zu den konkreten Aufgaben, die auf Sie zukommen, gehört z.B. die Erhaltung einer bestimmten Tierart. Mit den Eingeborenen sollte man gute Beziehungen aufbauen und die Aktivitäten der Computergegner können höchst unterschiedlich Ihre Pläne stören. Eine andere Firma hat einen radikalen Ökologie-Kurs und behindert Ihre Bauarbeiter. Oder ein Rohstoffkonzern plündert rücksichtslos die Ressourcen der Insel, so daß für Sie nichts mehr übrig bleibt. Infrastruktur kann auch ein Problem sein – was wird aus dem Nachschub, wenn die Flughäfen von verfeindeten Firmen kontrolliert werden?

Neben der Hauptansicht des Spielfelds, einer isometrischen 3D-Karte im Stil von »SimCity 2000«, gibt es auch eine »flache« Inselübersicht. Das Programm beurteilt die Leistungen des Spielers mit einer konkreten Punktzahl. In einem elektronischen Notizbuch werden automatisch alle Entdeckungen notiert und illustriert, die Sie auf der Insel machen. Die Regenwaldrettung wird nicht mehr dieses Jahr stattfinden; Maxis will Sim Rainforest Anfang 1995 auf CD-ROM veröffentlichen.

Ticonderoga

Das zweite Projekt, an dem Intelligent Games gerade arbeitet, soll im Januar bei Mindscape erscheinen. Die »Ticonderoga« ist das Flaggschiff eines ausgewachsenen amerikanischen Marineverbands, der aus Schiffen, U-Booten und Flugzeugen besteht. Im Gegensatz zu den meisten anderen Marine-Strategietiteln soll eine Portion Rollenspiel einfließen; die Grafik wird außerdem primär aus der Sicht der Spielfigur gezeigt. Sie können mit anderen Charakteren während einer Mission Kontakt aufnehmen und ihnen Befehle geben. Hält man sich nicht an die Befehle, wird man auch mal vom Oberkommandeur angeschnauzt.

»Wir versuchen, dem Spieler das Gefühl zu geben, wirklich Kapitän eines Kriegsschiffs zu sein. Und das können wir nur erreichen, indem die Grafik aus der Sicht dieser Spielfigur gezeigt wird«, erklärt Matthew. »Was wir vermeiden wollen, ist dieses abstrakte Spielgefühl, das bei Programmen wie „Harpoon" rüberkommt. Bei Ticonderoga sitzt Du nicht nur auf Deinem Kapitänsstühlchen, sondern spazierst richtig durch das Schiff und redest mit einzelnen Crew-Mitgliedern. Eine solche Präsentation gibt es noch nicht bei einem Spiel dieser Art; mit hunderten von Cut Scenes und Animationen wollen wir zusätzlich dieses Gefühl des „being there" unterstreichen.

Aber bei allen grafischen Anstrengungen legen wir vor allem Wert auf ein realistisches Simulations-Modell. Wir sind in Kontakt mit Beratern von der Navy und wenn das Spiel halbwegs steht, werde ich die Jungs fleißig Ticonderoga spielen lassen und auf ihr Feedback hören. Wir haben schon im Vorfeld viel recherchiert; unsere Navy-Tester werden deshalb hoffentlich nicht viel zu monieren haben«.

Als Kapitän führen Sie Ihr Schiff durch eine Reihe turbulenter Missionen: Die Wiederbeschaffung eines von Terroristen entführten Öltankers gehört ebenso zu den Aufgaben wie die Verteidigung von US-Militärbasen oder dem (immer wieder beliebten) Konflikt mit einem gewissen irakischen Diktator.

Der Ausgang der ersten Mission beeinflußt die Startvoraussetzungen für den zweiten Auftrag – und so weiter.

Seit über einem Jahr arbeitet Intelligent Games an diesem Programm. Ticonderoga wird Super VGA-Grafiken sowie Sprachausgabe bieten und nur auf CD-ROM erscheinen – da passen dann auch jede Menge gerenderte Zwischensequenzen drauf. **(hl)**





»Etwas mehr Gischt, bitte!«: Das Ticonderoga-Team hat noch einiges zu tun

»X-Base« im ZDF

HEY-HEY-HEY!

Das ZDF macht einen auf jugendlich; die armen Computerspiele müssen darunter leiden. Unsere Fernsehabteilung analysiert die erste Sendung von »X-Base«.



Nachteil einer Live-Sendung: Der fehlgezündete Konversationsversuch der beiden Moderatoren-Pärchen geht ungefiltert auf Sendung



»Interaktiv« ist das Zauberwörtchen der Stunde. Auch wenn jemand keine Ahnung von Computern und Spielen hat; den Trend-Faktor dieses Adjektivs vermag jeder noch so frühzeitig gekrümmte technische Horizont zu erfassen. Da muß man sich Blödsinn wie das vielzitierte »interaktive Spiel« bieten lassen (Man zeige mir ein Spiel, das nicht interaktiv ist...) und gibt ein Computer Bild und Ton von sich, brabbelt manch einer verzückt »Multimedia«. Wie schön.

Selbst der Intendant des ZDF findet »interaktiv« gut – und das sollte einem schon zu denken geben. Interaktives Fernsehen läßt sich ja am besten mit interaktiven Spielen vorführen. Toll, daß die gebührenverschlingenden Mainzer Giganten aus dem Schönheitsschlaf aufgeschreckt worden sind. Mit Minimal-Shows wie dem unsäglichen »Hugo« demonstriert der popelige Kabelkanal schon seit Monaten die Limitationen des Videospiels über die Leitung: Je nach Druck am Tastentelefon wird eine Spielfigur in eine bestimmte Richtung gesteuert. Für unbeteiligte Zuseher so spannend wie ein Fußbad.

Seit dem 3. Oktober will das ZDF mit »X-Base« täglich (!) eine jugendliche Zielgruppe mit flotten Games (natürlich interaktiv) beglücken – was tut man nicht alles, um der anhaltenden Zuseher-Vergreisung entgegenzuwirken. An namhaften Köchen, die sich hinter den Kulissen um den Brei kümmern, herrscht kein Mangel. Der Burda-Verlag gehört ebenso zu den Sponsoren von X-Base wie Kellogs, Sega oder Vobis. Die Grenzen journalistischer Freiheit werden in der Folge schnell sichtbar: Ein Großteil der Games, mit denen sich die Teenager im Studio und an der Telefonleitung messen, stammt von Sega – und wenn es auch mal eine alte Krücke wie Sonic 2 ist. Noch so ein Zufall: Die »Stationen«, von denen aus Zuseher live mitspielen können, sprießen im Vobis-Territorium – der Kameramann kann das Logo gar nicht verfehlen.

Quoten-Gift

Das redaktionelle Konzept wird sich in nächster Zeit sicher noch ändern, denn die Ziellosigkeit der ersten Folge riecht verdächtig nach Quoten-Gift. Just als der Videospielemarkt langsam, aber sicher in sich zusammensackt, setzt auch X-Base auf Wettkämpfe von Kids an Konsolen. Daß dabei nicht richtig gerechnet wird und Systeme fröhlich abstürzen, sei durch das Live-Handicap entschuldigt. Inmitten des Sammelsuriums aus Videospiel-Wettkampf und Produkt-Kurzvorstellung (Die einzigen PC-Titel waren so abgehobene Anwendungen wie das CD-ROM ums Kennedy-Attentat) verirrte sich dann die englisch Popcombo East 17. Die durfte schnell noch »Street Fighter« und »Mortal Kombat II« als Lieblingsspiele nennen (was haben Sie bei der Musik auch anderes erwartet?), bevor – »no time« – die verdutzten Briten zugunsten des nächsten Telefonspiels auch schon wieder abserviert wurden.

Den Peinlichkeitsgrad von Moderationen messen wir seit letztem Frühjahr ja in »Play Times«, benannt nach den Performances von Stephan Heller im RTL2-Trashbasar »Play Time TV«. X-Base bietet gleich zwei Moderatorenpärchen und einen »digitalen Kommentar«: Eddie Highscore sieht aus wie eine Animation, die sich aus der Amiga-Konkursmasse rübergerettet hat und in Augenblicken höchster technischer Brillanz mal eine Augenbraue zucken läßt. Der Max Headroom für Arme ist jedoch eine Wohltat gegen die hysterische Aufgeregtheit, mit der Tanja Moldehn durch die Deko stakst. Soviel Kulleraugen-Charme, wie man ihn zur Tarnung dieser Inkarnation der Hilflosigkeit bräuchte, hat die Schöpfung nicht vorgesehen. Jeder zweite Satz beginnt mit einem sinnigen »Hey-hey-hey«; Tanjas Schrillfaktor erinnert unangenehm an die Moderatorinnen-Gilde von VIVA.

Co-Kommentator Niels Ruf wäre gerne witzig, müht sich redlich und scheint sogar von der Materie Ahnung zu haben. Doch die Kurzvorstellung des zweiten Moderatorenpärchens läßt weitere Abgründe erahnen. Und vielleicht lernt die dumpfe Blondine auch noch, daß man mitten im Satz das eigene Mikrophon nicht plötzlich weghalten sollte – ist ja echt schade, wenn die spacigen Statements nicht rüberkommen.

Die eingespielten Filmbeiträge sind kurz, ordentlich, aber thematisch schwammig. Der gute alte PC-Anwender (...davon gibt's ja nur ein paar Millionen in Deutschland) betätigt unbefriedigt den Ausschaltknopf und fühlt sich ignoriert.

Angesichts des getriebenen X-Base-Aufwands sind die Unterschiede zu Play Time TV und Games World erschreckend gering. Die peinlich-schrille Aufmachung entspringt wohl verwitterten Programmplaner-Gehirnen: Daß sich auch Erdenbürger nach dem 18. Lebensjahr noch mit elektronischen Spielen beschäftigen, scheint noch nicht in die Ganglien der Macher vorgedrungen zu sein.

Da möge sich das ZDF lieber auf traditionelle Stärken wie »Gesundheitsmagazin Praxis« oder die »Goldene Stimmgabel« mit Dieter Thomas Heck konzentrieren. Viele Sender wären froh, wenn sie soviele Kukident-Werbespots abbekommen würden. **(hl)**



Der »digitale Moderator« Eddie Highscore ist nicht ganz so peinlich wie seine menschlichen Kollegen



Oh Gott, wo sind wir hier reingeraten? Videospielende Kids in den Fängen von Moderatorin Tanja Moldehn.

Media Point

Verkauf
Ankauf
Tausch

Die Berliner Spezialisten für Games starten durch

Phoenix
der neue spektakuläre Joystick von Gravis
259,95

Nichts ist unmöglich...
Sim City 2000 75,95
PC-Disk, komplett deutsch
Tie Fighter 69,95
PC-Disk mit dt. Anleitung

Wahnsinn!!
Pirates Gold
für PC-Disk oder CD-ROM je **29,95**
Grand Prix
für PC-Disk oder CD-ROM je **29,95**
Gunship 2000
für PC-Disk oder CD-ROM je **29,95**

Unser Tip des Monats
Under A
Killing Moon
Erleben Sie den ersten wirklich interaktiven Film auf vier CD-ROM's!
99,95 *

Unglaublich? Aber wahr!!!
Die beiden Novalogic-Knaller bei uns jetzt zum "Ich schmeiß' mich weg"-Preis
Armored Fist PC-Disk **69,95**
Comanche PC-Disk **69,95**

Battle Bugs
Flotte Käfer auf dem Kriegspfad! Das etwas andere Strategie-Spiel
PC-Disk
69,95

Inferno *
Das neue Weltraum-Abenteuer von Ocean nur auf CD-ROM
89,95

PC-Disk Spiele

1942 – Pacific Air War	89,95
1944 – Across the Rhine *	**99,95**
Aces of the Deep *	89,95
Aladdin *	69,95
Alien Legacy	79,95
Anstoss	79,95
Anstoss World Cup Edition	59,95
Armored Fist *	**69,95**
Aufschwung Ost	79,95
Battle Bugs (dt.)	69,95
Battle Isle 2	89,95
Bazooka Sue *	99,95
Break Thru *	59,95
Burning Steel 2 (dt.)	89,95
Cannon Fodder 2 *	**69,95**
Caribean Desaster *	89,95
Chaos Engine	59,95
Chartbreaker *	89,95
Colonization (dt.)	**99,95**
Comanche Data Disk 1 + 2	je 59,95
Cyclones *	89,95
Dark Sun 2 – Wake of the Ravager *	89,95
Dawn Patrol *	89,95
Death or Glory *	89,95
Delta V	79,95
Der Baulöwe (Windows) *	99,95
Der Clou – Profidisk *	39,95
Desert Strike	69,95
Die Siedler	89,95
Doom 2 – Hell on Earth	**99,95**
Doom - Episoden + Data Disk 1 + 2	je 29,95
Dragon Lore – Chapter One (dt.) *	69,95
Dream Web	89,95
Dune 2	69,95
Earthsiege *	69,95
Elder Scrolls – Arena (dt.)	89,95
Elite 3 *	79,95
F-14 Fleet Defender Mission Disk *	49,95
FIFA Soccer	79,95
Flightsimulator 5.1 (engl.)	99,95
neue FS 5-Scenery Disks	ab 49,95
Frontpage Football Pro *	**89,95**
Grandest Fleet	79,95
Hanse - Die Expedition	49,95
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	89,95
Hattrick (Ikarion) *	89,95
Hokum KA 50 *	79,95
Indy Car Racing	59,95
Indy Car Racing Data Disks	je 29,95
Jungle Strike *	**69,95**
Kolumbus	89,95
Lands of Lore (dt.)	69,95
Legend of Kyrandia 2 – Hand of Fate (dt.)	79,95
Lemmings 3 (World of Lemmings) *	69,95
Lion King *	69,95
Loderunner *	69,95
Master of Magic * / Master of Orion	je 99,95
Menzoberranzan *	89,95
Micro Machines	69,95
Nascar Racing *	**79,95**
Pacific Strike	SONDERPOSTEN 49,95
Pinball Illusions *	69,95
Pizza Connection	89,95
Privateer Speech, Special OPS 1	je 39,95
Quest for Glory 4 (dt.)*	79,95
Sim City 2000 (dt.)	**AKTIONSPREIS 75,95**
Sim City 2000 Data Disk	39,95
Space Simulator	99,95
Spelunx *	79,95
SSN-21 Seawolf (dt.)	79,95
Star Trek 2 – Judgement Rites (dt.)	99,95
Sternenschweif (DSA 2)	**89,95**
Strike Commander	89,95
Strike Commander Zusatz-Disks	je 39,95
S.U.B.	79,95
Subwar 2050 Mission Disk	49,95
Syndicate	89,95
Syndicate Data Disk	39,95
System Shock	79,95
Theme Park	79,95
Tie Fighter	69,95
Transport Tycoon *	99,95
U.F.O. – Enemy Unknown	99,95
Ultima 8 – Pagan	**AKTIONSPREIS 49,95**
Ultima 8 Speech	**AKTIONSPREIS 19,95**
Victory at Sea *	89,95
Wing Commander Armada	69,95
Wings of Glory *	89,95
X-Wing Zusatz-Disks	ab 49,95
Zonked *	49,95

PC-Disk Preishits

Ambush at Sorinor (dt.)	**19,95**
B-17 Flying Fortress	39,95
Blues Brothers	19,95
Buck Rogers 2 (5,25"-Version, dt.)	19,95
Curse of Enchantia	19,95
Death Knights of Krynn (5,25"-Version, dt.)	19,95
Der Patrizier	**39,95**
Dogfight	39,95
Eco Quest (5,25", dt. Anleitung)	19,95
Elite Plus	19,95
Falcon 3.0	39,95
Fairy Tales (dt.)	19,95
Gateway to Savage Frontier (5,25", dt.)	19,95
Grand Prix	29,95
Great Courts 2	29,95
Gunship 2000	29,95
Incredible Machine	19,95
Indiana Jones 3 Adventure (dt.)	29,95
Indiana Jones 4 Adventure (dt.)	**39,95**
Ishar 1 (dt.)	19,95
Ishar 2 (dt.)	29,95
Jack Nicklaus Unlimited Golf (dt.)	19,95
Mad TV (dt.)	29,95
Monkey Island 1 (dt.)	29,95
Monkey Island 2 (dt.)	39,95
North & South	29,95
Pirates Gold	29,95
Shadoworlds	19,95
Terminator Rampage	**29,95**
Titus the Fox	19,95
Transarctica	19,95
Trivial Pursuit Deluxe (dt.)	39,95
Ultima 7	39,95
Winter Olympics	**29,95**
Zyconix (dt.)	9,95

CD-ROM Spiele

11th Hour *	119,95
Aces of the Deep *	89,95
Across the Rhine *	**99,95**
Anstoss (incl. World Cup Edition)	89,95
Armored Fist *	89,95
Battle Isle 2	89,95
Battle Isle 2 - Scenery CD	49,95
Betrayal at Krondor (dt.)	79,95
Bioforge *	**99,95**
Bloodnet	79,95
Burning Steel 2 (dt.)	89,95
Civilization & Railroad Tycoon Del.	komplett 79,95
Comanche (dt.)	99,95
Creature Shock *	99,95
Cyclones *	89,95
Dark Forces *	89,95
Dark Sun 2 – Wake of the Ravager *	89,95
Dawn Patrol *	89,95
Doom Utilities 2 incl. 900 neuer Levels	39,95
Doom 2 – Hell on Earth	**89,95**
Dream Web	89,95
F-14 Fleet Defender incl. Missions *	99,95
Falcon Gold	99,95
FIFA Soccer	69,95
Hidden Below	79,95
Höhlenwelt *	89,95
Inferno *	89,95
Legend of Kyrandia 3 *	99,95
Lemmings 3 (World of Lemmings) *	69,95
Lost Eden *	99,95
Magic Carpet *	**99,95**
Menzoberranzan *	89,95
Myst	99,95
NHL Hockey '95	79,95
Noctropolis *	99,95
Oldtimer	**89,95**
Outpost (dt.)	89,95
PGA Tour Golf 486	99,95
Phantasmagoria *	99,95
Pinball Dreams Deluxe	79,95
Ravenloft (dt.)	79,95
Rebel Assault (e.)	**SONDERPOSTEN 69,95**
Sam & Max (dt.)	99,95
Simon the Sorcerer (dt.)	99,95
SSN-21 Seawolf (dt.)	89,95
Star Trek – Next Generation *	99,95
Sternenschweif (DSA 2) *	99,95
Strike Commander & Privateer	**komplett 99,95**
Subwar 2050 incl. 7 neuer Missionen	99,95
Syndicate Plus	99,95
System Shock Enhanced *	89,95
Tie Fighter *	99,95
Theme Park	89,95
Ultima 8 (dt.)	89,95
Under a Killing Moon *	99,95
US Navy Fighter *	99,95
Wing Commander 1 + 2 Deluxe	komplett 69,95
Wing Commander 3 *	**109,95**
Wing Commander Armada	89,95
Wings of Glory *	89,95

CD-ROM Preishits

Amberstar	39,95
Battlehawks 1942	39,95
Der Patrizier	**AKTIONSPREIS 39,95**
F-19 Stealth Fighter	29,95
Grand Prix	29,95
Gunship 2000	29,95
Hanniball & 200 Spiele	29,95
Harpoon	49,95
High Command	49,95
Indiana Jones 3	29,95
Jutland (engl.)	**SONDERPOSTEN 49,95**
M 1 Tank Platoon	29,95
Mad TV (dt.)	29,95
Maniac Mansion	39,95
Megarace	**49,95**
Monkey Island 1	29,95
Pirates Gold	29,95
Railroad Tycoon	29,95
Silent Service 2	29,95
Star Control 1 + 2	**komplett 29,95**
Summer + Winter Challenge	komplett 39,95
S.W.O.T.L. incl. aller Sceneries	39,95
Their Finest Hour incl. Missions	39,95

CD-ROM Laufwerke

Panasonic 562 B, Double Speed	299,95

Soundkarten

Soundblaster Midi Adapter	49,95
Soundblaster Pro Value Edition	**169,95**
Soundblaster 16 Bit Value Edition	219,95
Stereo-Lautsprecher	ab 39,95

Disketten

3,5" MF 2HD	ab 6,99

Festplatten intern

420 MB, AT-Bus	399,95

Andere AT-Bus- & SCSI-Festplatten auf Anfrage!

Joysticks

Advanced Gravis GamePad	49,95
Advanced Gravis Joystick	ab 59,95
Advanced Gravis Joystick "Phoenix"	**259,95**
Flightstick Pro	169,95
Quickjoy M6	19,95
Gamecard PC (2 Ports)	29,95

* bei Drucklegung noch nicht erschienen!
Fordern Sie unter Angabe Ihres Systemtyps gegen Rückporto unseren Gesamtkatalog an!
Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!

Versandkosten:
Vorkasse: 6,50 DM – Kreditkarte: 9,50 DM
Nachnahme: 9,50 DM + NN-Gebühr
ab 250,– DM Bestellwert versandkostenfrei!
Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 15,– DM

Kreditkarten
Ab sofort akzeptieren wir bei Versandbestellungen auch Kreditkarten! Einfach anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen Frei Haus zu.



Bestellannahme
Telefon (030) 621 60 21
Telefax (030) 622 90 15

Laden- & Versandanschrift
Media Point Vertriebs GmbH
Jonasstraße 28 – 29
12053 Berlin (Neukölln)

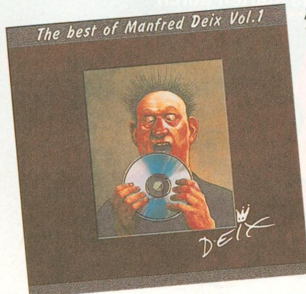
BTX - Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#
Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

Reiselust

Die neuen elektronischen Medien waren der Frankfurter Buchmesse eine separate Halle wert. Doch den deutschen CD-ROM-Produktionen fehlt der rechte Pfiff.



Wer Segeln per CD-ROM lernt, wird zwar nicht naß, gewinnt aber auch kaum an Erfahrung



Ähnlich erschrocken wie diese Karikatur von Manfred Deix guckten auch unsere Tester auf diverse muffige deutschsprachige ROMs. Der Deix-Titel gehörte hingegen zu den wenigen Lichtblicken

Tanken Sie lieber Shell oder Aral? Diese schwere Entscheidung können Sie jetzt auch davon abhängig machen, wer die bessere Software anbietet. Beide Konzerne geben ihre Namen nämlich für elektronische Landkarten auf Disketten her. Das »Aral Supertravel«-Konzept geht sogar weiter: Ein Flugplaner und ein elektronisches Kassenbuch fürs Auto machen das Softwarepaket komplett.

Die beiden Sprit-Giganten waren nicht die einzigen großen Firmen, die man kaum auf einer Buchmesse und erst recht nicht in einer Halle speziell für »elektronische Medien« vermutet hätte. Die Frankfurter Messeleitung hielt die Bits und Bytes sogar für derart wichtig, daß man den CD-ROMs die psychologisch wertvolle Halle 1 zur Verfügung stellte. Am Haupteingang konnte sich der Besucher also entscheiden, zuerst die elektronischen Buch-Alternativen oder Verlage aus dem diesjährigen Partnerland Brasilien zu besuchen. Da wagte sich so mancher, der es eigentlich nicht vorhatte, doch lieber in die Halle der Computer vor.

Dort traf man die größten Menschentrauben meistens am Philips-Stand. Was war geschehen? Hat Philips endlich den CD-i-Durchbruch geschafft?

Leider nicht – Dutzende von Besuchern scharten sich um ein CD-i-Gerät, auf dem eine Folge der beliebten Comedy-Serie »Mr. Bean« lief. Die war natürlich nicht interaktiv und hätte genausogut von einem Videoband abgespielt werden können. Das Standpersonal war sichtlich verblüfft über den Andrang, besonders weil die anderen Konsolen, auf denen sich CD-i-Spiele und Lernsoftware tummelten, weitestgehend leer blieben. Dort traute sich kaum jemand an die Joypads. Auch die verschämt tief im Standinneren versteckten Erotik-Titel auf CD-i vermochten niemanden von Mr. Bean wegzulocken.

Der Star der elektronischen Medien ist der PC; da konnten auch die wenigen Macintosh-Enthusiasten im Entwicklerlager nichts ändern. Aufregend war die große Zahl deutschsprachiger Titel. Weniger aufregend war deren Qualität; statt übersetzter Top-Scheiben aus den USA gab es viele ROMs mit typisch deutsch-provinziellem Charme zu sehen. So müssen Multimedia-Entwickler sehr reiselustige Menschen sein, denn Reiseführer gab's gleich dutzendweise. Auch das simple Zusammenstellen von irgendwelchen Bildern und Texten nach dem Motto »Irgendwer kauft's schon« zeigte sich mehrfach in Werken wie einer »Panorama Disc: Pop- und Rockstars«, die keineswegs Musik-Infos liefert, sondern lediglich eine Photo-CD mit hundert copyrightfreien Bildern von Genesis, Metallica & Co. enthält.

Fußball bleibt ein Lieblingskind der deutschen CD-Entwickler. Diverse ROMs mit den schönsten Toren, der Geschichte der WM und anderen Nebenaspekten wurden vom offiziellen »ran«-ROM abgedeckt. CD-Newcomer Ullstein, bisher als klassischer Buchverlag bekannt, entwickelte zusammen mit Sybex die Scheibe zur SAT-1-Fußballsendung, die offensichtlich etwas überhastet fertiggestellt wurde. Während die Menüs noch einen optisch ganz passablen Eindruck machten, sieht es auf den Tabellenseiten trist aus: Weiße Schrift auf blauem Grund im Standardzeichensatz läßt die Fankurve kalt.

Neben einem knappen Dutzend von Stereogram-CDs und Disks, die damit zu einer absoluten Übersättigung im Bereich »Magisches Auge« führen, gesellten sich noch andere Kuriosa wie »Die Welt im Spiegel der Briefmarke« (Rossipaul, CD-ROM mit 8000 Briefmarken-Motiven), »Grimms Märchen« (Boeder, in der Urfassung von 1812 »von einer lieben Märchentante« in »ungruseliger Form« vorgelesen) und »Erstkontakt« (Koch, Flirt- und Anmach-Kurs mit Österreichs Sexologin Dr. Gerti Senger).

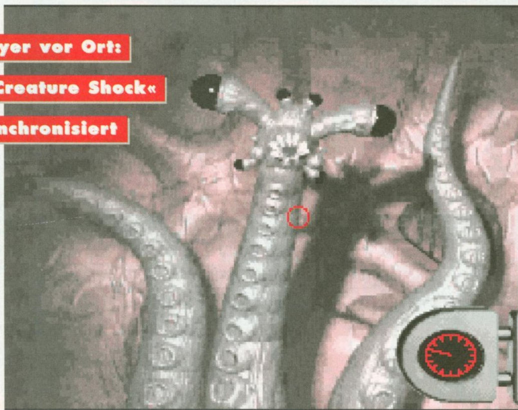
Für angenehme technische Überraschungen sorgten divere israelische Kleinverlage. Von Arome gab es sehr gut aufgemachte Kochbücher zu sehen (aber wer kauft's?), grafisch hervorragend zeigte sich ein ROM von Tyrell über das alte Jerusalem, für das noch kein deutscher Vertriebsparter gefunden war. Bomico hielt als Frankfurter Bollwerk der Entertainment-Industrie tapfer die Stellung mit einem eigenen, großen Stand und führte hauptsächlich die deutschsprachige Version von »Tuneland«, einem Kinder-Musik-ROM vor. Aber auch aktuelle Spieletitel von Interplay, Ocean und anderen Bomico-Partnern wurden ausgestellt. Software 2000 belegte als Gast einige Monitore am Stand von New Media World mit dem SVGA-Abenteuer »Die Höhlenwelt«. Auch Microsoft hatte seinen ersten Buchmesse-Auftritt, der immerhin zur Weltpremiere der 95er-Updates von »Cinemania« und »Encarta« führte.

Der Trend, CDs wesentlich teurer als gleichwertige Bücher anzubieten, hält trotzdem an. Traurige Spitzenreiter: Rossipaul offeriert sein Filmlexikon auf sechs thematisch sortierten CDs, die für jeweils 50 Mark einzeln erstanden werden wollen. Dafür gibt es von jedem vorgestellten Film die Videoschachtel und von einigen den Kino-Werbe-Trailer zu sehen. Auch die Messeleitung setzte konsequent auf die CD-Teuerungsrate: Der Messekatalog kostete auf Papier 35 Mark, auf CD-ROM 198 Mark. (bs)



Famose Ausstattung kann blenden – die CD-ROM-Kochbücher mit »So geht's«-Video sehen zwar schmuck aus, aber ohne Multimedia-PC in der Küche bleiben sie nutzlos

PC Player vor Ort:
»Creature Shock«
wird synchronisiert







»Das regelt sich alles« – Studiochef Günter Fröhling mischt bei den Sprachaufnahmen zu Creature Shock mit

DIE STIMME DER KREATUR

Argonauts Action-Spektakel macht Fortschritte: In einem Berliner Tonstudio wurde kürzlich die deutsche Sprachausgabe für »Creature Shock« aufgenommen. Unser rasender Reporter Rolf D. Busch durfte ein Wörtchen mitreden.

»Wir schreiben das Jahr 2123...« – Naja, noch nicht ganz, aber für einen frühen 94er Mittwochmorgen klingt die Stimme äußerst deutlich. Trotzdem, der Mann am Regler ist nicht zufrieden: »Ja, das war sehr schön, aber wir sind leider eine halbe Sekunde zu lang.«. Aus dem Lautsprecher über ihm brummelt ein konzentriertes »Ja, gut«, dann erneut der Satz »Wir schreiben das Jahr 2123...«. Diesmal ist er exakt eine halbe Sekunde schneller. Günter Fröhling, der Mann am Mischpult, nickt zufrieden; so kann man arbeiten, der Herr am Mikrophon ist ganz offensichtlich Profi.

Von diesem professionellen Inhaber der Stimme selbst ist nichts zu sehen, der sitzt nebenan in einer schallisolierten, echoarmen, hallfreien und wasweißichwie abgeschotteten Sprecherkabine. Aber diese Stimme...wo hab' ich die denn schon mal gehört? Ist das nicht...nein, kann ja nicht sein, Robert Redford spricht wohl kein Deutsch. Aber das klingt doch so...

Robert Redford im Nebenzimmer?

Natürlich ist es nicht Robert Redford da im Nebenzimmer, und natürlich weiß ich ganz genau, wer da plaudert, denn schließlich haben wir ihn ja gerade wegen seiner Stimme ausgesucht: Rolf Schult, Profi-Schauspieler und deutscher Synchronsprecher von Mr. Redford. Er spielt gerade den Part des »Admirals« für die deutsche Version von »Creature Shock« ein. Und dieselbe Stimme, die Demi Moore mal eine Million Dollar für eine Nacht angeboten hat, entsendet nun den Spieler von Argonauts neuestem Actionspiel auf seine gefahrvollen Missionen.



»Wo steht denn hier was von 'Kosch Oschtirk'? Ach so, das Band spult rückwärts...« – Dirk schneidet aus den einzelnen »Takes« das fertige Band

An das neue Medium Computerspiel, gesteht er später beim Kaffee, muß er sich erst gewöhnen. Aber wie die meisten Schauspieler, die auf diesem Wege erste Berührung mit dem Computerspiel haben, scheint ihn der ungewohnte Kontakt neugierig zu machen: »Ist ja unglaublich, was da alles machbar ist inzwischen. Hätt' ick ja nie jedacht.« Wenn die Stimme wieder Herrn Schult und nicht mehr dem Mikrophon gehört, dann darf auch der leise Berliner Dialekt mitspielen...

Auch die übrigen Sprechrollen des Programms sind



professionell besetzt. Die Hauptrolle, quasi den Spieler selber, spricht Dieter Brandecker. Neben markigen Pilotensprüchen stehen in seinem Drehbuch-Part auch etliche »Schmerzensschreie, Ausrufe der Panik und überraschte Laute«. Eine Herausforderung – aber nichts, was ein Bühnenschauspieler nicht meistern könnte. Genau wie die Definition »harte, aber weiblich-erotische und dabei befehlsgewohnte Stimme«, mit der Tirzah Haase alias Raumschiffskommandantin Nastasia Sumoki fertig werden muß – und mit der sie meisterhaft klarkommt.

»Schmerzensschreie und überraschte Laute«

Viel weniger Möglichkeiten zum Schauspielern hatte da die charmante Journalistin und Künstlerin Uta Rothermund. Ihr Part als Bordcomputer des Raumschiffes schrieb monotones und abgehacktes Sprechen vor – Betonung unerwünscht. Zudem wurden ihr die Worte auch noch von Toningenieur Dirk auseinandergerissen und per Schnittechnik einzeln neu aneinandergereiht; unglaublich, wie brutal manche Menschen mit wahrer Kunst umgehen.

Einem offenbar höher entwickelten Computermodell der höflich formulierenden Art konnte Pius Maria Cüppers sprachliches Leben einhauchen. Wenn der passionierte Magier nicht gerade vom Weltkongreß der Amateurzauberer in Japan schwärmte, ließ er den Bordrechner Alex die unmittelbar bevorstehende Detonation des Schiffes verkünden – mit einer Stimme, die selbst HAL 9000 aus dem Film »2001« neidisch gemacht hätte.

Natürlich ergeben sich auch Probleme aus der Verschmelzung der Medien Computerspiel und Film. Das fängt bei Details wie dem Honorar-Abrechnungsmodus an (auf die filmtypische Frage »Wie lang ist denn das Spiel?« pflege ich inzwischen mit der Gegenfrage »Tja, wie lang ist Monopoly?« zu antworten. Schließlich kann man Computerspiele schlecht nach Minuten bezahlen wie einen Film oder Werbespot) und geht über technische Probleme (»Wie bekomme ich Time Code auf eine Animationssequenz?«) bis hin zur offenen Ablehnung aus Unkenntnis (»Ich gebe mich für diesen Kriegskram nicht her« – hallo Vorurteil).

Und mittendrin steht dann der kleine Journalist, der beiden Welten ein wenig angehört, und versucht, als Synchronregie den Anforderungen der Programmierer ebenso Rechnung zu tragen wie denen der Toningenieure und Schauspieler. Und das sind etliche, denn bevor aus dem Textmanuskript eines Spieldesigners eine Sprachausgabe in einem deutschen Programm wird, sind jede Menge Stolperstellen zu überwinden.



»Als ick mal mit Martin Held auf der Bühne stand...« – Der Schauspieler Rolf Schult ist viel mehr als nur »die deutsche Stimme von Robert Redford«

Der Übersetzer etwa braucht eine gute Vorlage, um möglichst passende deutsche Synchrontexte zu schreiben; im Idealfalle also das fertige Spiel. Nur ist das in den seltensten Fällen schon fertig, immer häufiger werden die Spiele ja in allen Sprachversionen gleichzeitig auf den Markt gebracht; die deutsche Fassung muß also parallel zur englischen entwickelt werden. Und das bedeutet in der Regel hektische Terminpläne, kurzfristige Buchung von Studios und Sprechern eventuell unvollständiges Basismaterial. Schlimmstenfalls nimmt es das Programm sogar übel, wenn dann die Sprachausgabe zur Animation oder zum Videoclip nicht exakt genauso lang ist wie im Original.

In dieser Beziehung können sich die meisten Programmierer bei »Creature Shock« eine Scheibe abschneiden: Ein komplettes Manuskript, der englische Originalton als Vorlage, und vor allem keine Änderungen kurz vor »Mikrophoneröffnung« – Virgin und Argonaut hatten gut vorgearbeitet. Ob sich der ganze Aufwand aber gelohnt hat, das kann letztendlich nur der Spieler entscheiden.

(Rolf D. Busch/hl)



»Dirk, wieso hör' ich nichts?« – »Weil der Mann noch nicht spricht.« Je professioneller alle Beteiligten, desto überflüssiger die Regie

AKTUELLE MELDUNGEN

ZUR HÖLLE, DENNIS HOPPER!

Beim in der Entstehung befindlichen Gametek-Spiel »Hell« wird einer der Parts von Dennis Hopper übernommen. Das als »Cyberpunk-Thriller« angekündigte CD-ROM-Programm hat außerdem noch drei Semi-Prominente zu bieten: Grace Jones, Geoffrey Holder (»Live and let die«) sowie das Model Stephanie Seymor. Die Schauspieler tauchen allerdings nicht als digitalisierte Photos oder Videos im Spiel auf. Stattdessen werden Render-Techniken benutzt, womit die nachträgliche Manipulation von Gesichtszügen und Mundbewegungen möglich wird. Insgesamt 50 Personen werden auf diese Art in das Spiel eingebaut.

Dennis Hopper sitzt sichtlich konzentriert vor einem Blue Screen

APACHEN-HELI

Digital Integration hat mit »Apache Gunship« ein vielversprechendes Produkt in der Mache. Eine neue Super-VGA-Grafik-Engine soll für hohe Detailfülle bei geringen Flughöhen sorgen. Drei reale Gebiete mit mehr als zwei Millionen Quadratkilometern Fläche wurden geographisch korrekt eingebaut.



Apache Gunship: Trotz hoher Auflösung noch keine Gegner in Sicht

Besonders interessant könnte der Mehrspieler-Modus per Netzwerk werden: Neben Einzelspielermissionen wird es vorgefertigte Kampagnen für mehrere Piloten gleichzeitig geben. Wem das nicht genügt, kann sich per Missionsplaner neue Aufträge zusammenbasteln.

Das verantwortliche Programmierteam soll bereits an einem Hubschrauber-Simulator für die Britischen Streitkräfte mitgearbeitet haben.

NEUE SOUNDWAVE

Die ab November erhältliche Soundwave 32 bietet als Highlight sogenannte »A/WS«-Klangerzeugung, die für echte und »lebendige« Klänge sorgen soll. A/WS steht für »Algorithmic Wavetable Synthesis«, ein Verfahren, das synthetische Klänge mit natürlich klingenden Wavetable-Geräuschen mixt. Die General-MIDI- und Soundblaster-kompatible Karte bietet zum Preis von 449 Mark außerdem digitale Effekte in Echtzeit (PFX), sowie Spracherkennung.

Besonders interessant für Besitzer älterer SoundWave32-Karten ist das Upgrade-Angebot von Hersteller Orchid: Voraussichtlich ab Februar 1995 können sie durch Austausch von Software und ROMs auf das AW/S-System umsteigen.



Für Renn-, Weltraum- und Fliegerspiele gedacht: Der »Virtual Pilot Pro«.

PILOTEN-HILFEN

Die renommierte Joystickfirma CH Products bietet zwei neue Accessoires für Computerpiloten an. Die Profiversion des »Virtual Pilot« stellt ein Steuerruder mit vielen Finessen dar: Zwei Vierwege-Schalter (z.B. als »Coolie« zu gebrauchen), sechs Feuerknöpfe, ein Höhenruder sowie eine Schubkontrolle sollen das Fliegen zum Vergnügen machen.

Die »Pro Pedals« verfügen über zwei Bedienungsmodi: Im einen sind die Pedale auf Vor- und Rückwärtsbewegungen (fürs Fliegen) eingestellt, im anderen können damit auch Rennsimulationen (unabhängiges Bremsen und Gasgeben) gespielt werden. Besonderer Gag: die enthaltenen Fersenbremsen.



Leichter Gas geben mit den »Pro Pedals« von CH Products

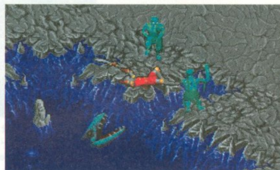
X-WING AUF CD

Die CD-ROM-Version von »X-Wing« wird neben den Originalaufträgen und sämtlichen Zusatzmissionen aus »Tour of Duty«, »Imperial Pursuit« und »B-Wing« sechs neue Kampagnen enthalten. Alle Schiffsmodelle wurden mit dem im Nachfolger »Tie Fighter« verwendeten Goraud-Shading aufgewertet. Außerdem wird während den taktischen Instruktionen viel Sprachausgabe zu hören sein. Die Stimme von General Dodonna stammt von Clive Revill (synchronisierte den Imperator in »The Empire Strikes Back«), die von Admiral Ackbar von Erik Bowersfeld. Letzterer lieh der gleichnamigen Figur in »Return of the Yedi« seine Stimme.

Laut Distributor Softgold soll die englische Fassung ab November zum Preis von 90 Mark zu haben sein, etwa einen Monat später folgt die deutsche Version für 100 Mark. Außerdem wird Besitzern von X-Wing, Imperial Pursuit und B-Wing von Softgold eine Upgrade-Möglichkeit auf die deutsche CD-ROM-Fassung eingeräumt.

ULTIMA-FLOP

Auch ein positiver Test in PC Player konnte »Pagan: Ultima 8« nicht vor durchwachsenen Verkaufszahlen in Amerika retten. Als Reaktion darauf hat sich Origin entschlossen, die Arbeit an der geplanten Add-On-Disk »Lost Vale« und der erweiterten CD-Version von Pagan einzustellen. Die Entscheidung wurde sehr überhastet gefällt, denn Electronic Arts verschickte vor kurzem noch Pressemitteilungen. Die bereits in die beiden Projekte investierte Arbeit wird nach Ultima 9 hinübergerettet, das wieder »epischer« werden soll als Pagan.



Schauen Sie sich die Lost-Vale-Ghule noch ein letztes Mal an...

ENCARTA '95

Eine neue Version der umfangreichen Microsoft-Enzyklopädie ist in der Mache. Bei der vor kurzem präsentierten Beta-Version zeigte sich »Encarta '95« vor allem mit verbesserter Bedienung. Alle Kategorie- und Suchfunktionen sind jetzt direkt vom oberen Bildschirmrand aus zugänglich, die Auswahl bestimmter Einträge geht somit schnell und komfortabel von der Hand.

Sie haben jetzt die Wahl zwischen vier Bildschirm-Layouts, die einem das umständliche manuelle Ändern von Fenstergröße und -position erspart. Als überraschendste Neuerung fällt jedoch der neue



Encarta '95 sieht edler aus als die alte Version

Look auf: Encarta '95 ist vor allem bei den Fenster-Icons schon jetzt auf Windows '95 eingestellt.

SIM WOLF?

Nicht von Maxis, sondern von U.S. Gold kommt im November ein Strategiespiel namens »Wolf« in die Händlerregale. In 40 Szenarien müssen Sie als Welpe groß werden, eine nette Wölfin zwecks Rudelgründung kennenlernen und andere Kunststücke vollbringen, die man als Wolf halt zum Überleben braucht: jagen, fressen, trinken, schnüffeln, markieren und stilecht heulen.

Das Spiel entstand in Zusammenarbeit mit der Organisation »Wolf Haven Int.«, die sich auf das Erforschen der Lebensgewohnheiten des Wolfs spezialisiert hat.



U.S. Gold beschert uns den Software-Wolf

NEC STATT BLINDENHUND

Eine Erfindung von NEC/Japan könnte in Zukunft die Lebensqualität Sehbehinderter in Städten entscheidend verbessern. Das sogenannte »Hanmyo«-System wurde in Japan bereits etwa hundertmal installiert, eine Einrichtung im schwedischen Växjö ist die erste Europas.

Grundlage des Systems sind Ferrit-Partikel, die durch Mischen mit dem Beton in Gehwegplatten eingearbeitet werden. Mit Hilfe eines Spezialstocks können Blinde Wege entlang dieser Platten selbständig zurücklegen: Der im Stab eingebaute Sensor vibriert, sobald er in Kontakt mit Ferrit-Partikeln kommt. An bestimmten Stellen der Stadt aktiviert der Stock zudem Lautsprecher, die Auskunft über Straßennamen oder mögliche Gefahren geben. Elektrischer Strom ist bei dem System nur für die Lautsprecher und den Spezialstab notwendig, wobei letzterer mit drei Walkman-Batterien auskommt.

AUSSENDIENST

Outpost gibt es jetzt auch in einer deutschen Diskettenfassung. Unbestreitbarer Vorteil dabei ist, daß viele der unnützen Animationen wegfallen. Alle Bildschirmtexte wurden brav übersetzt, die Hilfe-Datei wird allerdings nicht mehr vorgelesen. Um dem Spiel etwas von seiner Unnahbarkeit zu nehmen, befinden sich zwei zusätzliche Textdateien sowie eine Beispielkolonie auf den Disketten.

Inhaltlich ist jedoch alles beim alten geblieben, man vertröstet den Kunden weiterhin auf das angeblich bald erscheinende Upgrade.

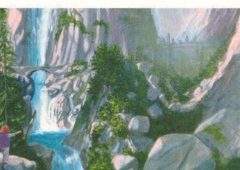


Deutsche Texte, gleiches Spiel: Outpost, wie es leibt und leidet.

FANTASY IN SVGA

Gleich eine ganze »Höhlenwelt-Saga« will Software 2000 mit dem »Leuchtenden Kristall« einleiten. Die Höhlenwelt ist ein von riesigen Hohlräumen durchzogener Planet, dessen unterirdische Welt vor langer Zeit von Außerirdischen unterjocht wurde. Der zufällig involvierte Eric hat die Aufgabe, den Leuchtenden Kristall zu finden und für Freiheit zu sorgen.

Das in zweijähriger Entwicklungsarbeit entstandene Grafik-Adventure soll noch im November auf CD-ROM erscheinen. Mehr als 60 Örtlichkeiten in SVGA-Auflösung und 4500 Animationsphasen der Charaktere sollen auf den Spieler losgelassen werden. (la)



Wirklich malerisch – aber wie kommt bloß das Licht in die Höhle?

KURZ & BÜNDIG

+++ Laut Studie des Londoner Marktforschungsunternehmens Frost & Sullivan wird sich der Multimedia-Markt in Europa bis zum Jahr 1999 nahezu verdoppeln: von momentan 2,3 Milliarden auf 4,3 Milliarden Dollar.
+++ Im September 1994 wurde »Mortal Kombat 2« von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPS) indiziert. Betroffen sind die Versionen für Sega Mega Drive und Super Nintendo.
+++ IBM hat den sogenannten »Leonardo da Vinci Award« ins Leben gerufen, welcher Kreativität in fünf vorgegebenen Bereichen belohnt: »Slogan«, »Essay«, »Multimedia«, »Programmierung« und »Creative Freestyle«. Die Preisgelder summieren sich allein in Deutschland auf über 400.000 Mark.
+++ Auch Microsoft ist der Kreativität auf der Spur: Gesucht werden die »sechs einfallsreichsten Jugendlichen«, die in weniger als 50 Worten »das Coolste, was man mit einem PC anstellen könnte« beschreiben. Als Preis winkt ein Besuch in Redmond bei Bill Gates höchstpersönlich.
+++ Rainbow Arts verklagte vor einiger Zeit die Firma CNS Computersysteme, weil diese ein temperaturempfindliches Maus-Pad »Rainbow Pad« getauft hatte. Die Änderung des Namens in »Regenbogen Pad« führte zu einer weiteren Klage, woraufhin die Mausunterlage nun »Liquid Crystal Pad« heißt. CNS äußerte die Hoffnung, nicht auch noch von Flüssigkristallen verklagt zu werden.
+++ Die lange Jahre gegeneinander kämpfenden Videospiele-Giganten Atari und Sega scheinen Frieden geschlossen zu haben: Beide Firmen wollen gegenseitige Forderungen fallen lassen, verschiedene Technologien austauschen und sich gestatten, für die momentanen und kommenden Systeme des jeweils anderen Spiele entwickeln zu dürfen. Als Teil der Abmachung hat Sega vor, Atari-Aktien im Wert von 40 Millionen Dollar aufzukaufen.
+++ Intel wird noch im Laufe dieses Jahres den Pentium-basierten P24T-Over-Drive-Chip veröffentlichen, der aus 25-MHz-486ern 75-MHz-Pentiums machen soll. Seit kurzem erhältlich ist der entsprechende 75-MHz-Pentium, den Intel vorerst auf den Einsatz in Notebooks beschränken will. Deshalb kostet der Chip bis vorausichtlich März nächsten Jahres genausoviel, wie der schnellere 90-MHz-Pentium: 575 Dollar.
+++ Compuserve hat eine maschinelle Übersetzung seiner MacCim-Help-Forum-Nachrichten in mehrere Sprachen angekündigt. Im ersten Testlauf werden in Englisch eingegebene Nachrichten automatisch in der jeweiligen Landessprache an deutsche und französische Teilnehmer gesendet, und umgekehrt. Zur Sicherheit wird in der Testphase allen Übersetzungen noch der Originaltext beigefügt. Später sollen schnellere und bessere Übersetzungen in zusätzliche Sprachen möglich sein.
+++ In Amerika gibt es seit kurzem ein CD-ROM der besonderen Art: »The People against O.J. Simpson« macht den Benutzer mit allen Details des Mordfalls bekannt und schreckt weder vor Verletzungen der Persönlichkeitsrechte Beteiligter noch der indirekten Vorverurteilung Simpsons zurück. Fotos, Videosequenzen und teils intime Daten gaukeln einem vor, alles über den Angeklagten zu wissen. Programmiert wurde die multimediale Sensationsgier-Befriedigung im Auftrag des Nachrichtensenders CNN.

>>> NUR EIN WENIG REALISTISCHER UND SIE BRAUCHEN EINEN >>> PILOTENSCHEIN. <

Erobern Sie den Himmel mit einem Pentium® Prozessor in Ihrem neuen PC, und Sie werden von der Wirklichkeitsnähe Ihres Cockpit-Erlebnisses beeindruckt sein. Diese realistische Wirkung wird durch Grafiken in Filmqualität und digitaler Tonwiedergabe noch verstärkt. Die Extraleistung des Pentium Prozessors ermöglicht es Ihnen nicht nur die besten Computerspiele von heute zu erleben, sondern auch die von morgen. Heben Sie ab. Sprechen Sie noch heute mit Ihrem PC-Händler und fragen Sie ihn nach einem PC mit dem Intel Pentium Prozessor.



intel®

< REALISTISCHE ABENTEUER BEGINNEN MIT EINEM PENTIUM® PROZESSOR >

Der CD-ROM-Inhalt von »PC Player plus« 12/94

Novasturm & Cyberkampf

Testen Sie die CD-ROM-Spiele von morgen schon heute! Mit brandheißen CD-ROM-Demos von Spielen, die noch nicht veröffentlicht sind, stimmt Sie PC Player Plus auf das CD-Zeitalter ein.



Unser Menü-System bietet Ihnen komfortablen Zugriff auf die einzelnen Demos

Haben Sie schon wieder alle Demos aus unserem letzten CD-ROM durchgespielt? Hier kommt Hilfe: PC Player plus hat in den letzten vier Wochen Demodisketten gewälzt, um Ihnen wieder eine nahezu randvolle CD-ROM zu präsentieren. Dank guter 670 Millionen Bytes motzte sogar unsere neue Mastering-Software, die lautstark »Zuviele Bytes« ächzte.

So umfangreich ist das ROM nicht zuletzt durch einen ganzen Stapel exklusiver CD-ROM-Demos geworden. Das Ballerspiel »Novastorm«, der spielbare Level aus »Cyberwar« (vollständig mit 8 Minuten Kurzfilm) und eine komplette Rennstrecke aus »Cyclemania« schlucken zusammen schon fast die Hälfte des Datenträgers. Aber auch an kleinen, feinen spielbaren Demos aus der Diskettenwelt herrscht kein Mangel. Wie wär's mit dem ersten Level aus »System Shock«? Einer komplett spielbaren Welt aus »Magic Carpet«? Einer Rennstrecke aus »NASCAR Racing«? Sie sehen schon – Demos aus einigen der heißesten Herbsthits haben sich auf dieser CD-ROM versammelt.

Im Bereich »Previews« gibt es diesmal einen Kurs aus dem Electronic-Arts-Kurs »PGA Tour Golf 486« zu sehen. Sie können zwar nicht selbst eingreifen, aber zumindest ausprobieren, ob sich der Kauf dieses Hardware-intensiven Spiels für Ihren PC lohnt. Außerdem bieten wir Filmclips aus dem französischen Wing-Commander-Gegenstück »The Last Dynasty« und die ersten Bilder aus dem Spiel zur Fernsehserie »Star Trek – Deep Space 9«. Genaue Details zur Demo- und Preview-Liste finden Sie in den umliegenden Textkästen.

Auf vielfachen Wunsch unserer Leser versuchen wir jetzt auch, jeden Monat sämtliche Shareware-Programme, die wir im Heft vorstellen, auf der CD unterzubringen. Wenn eines der Programme fehlt, ist das keine böse Absicht von uns. Fairerweise holen wir uns zu jedem Programm die Genehmigung der Autoren. Falls eine solche Genehmigung nicht rechtzeitig eintrifft, kommt die Shareware auch nicht auf die CD, denn schließlich wollen wir nicht die Rechte der Autoren verletzen. Viele Shareware-Autoren verbieten nämlich die ungefragte Aufnahme auf Magazin-CDs. Deswegen unser Motto: Nur wenig Shareware, die aber sehr gut und mit voller Unterstützung der Programmierer. Das ist sicher auch in Ihrem Sinne.

EXKLUSIV AUF PC PLAYER PLUS

Bei so vielen starken Demos war diesmal kaum Platz für unsere Eigenproduktionen. Mit ein wenig Byte-Quetscherei haben wir aber einen interaktiven Testbericht zu »Civilization« zusammengestellt, der auch wichtige Einsteiger-Tips enthält. In unserem Videoplayer läßt »Intendant Scharfenberger« neue Konzepte ausprobieren, die die Multimedia Leserbriefe ablösen sollen - doch lassen Sie sich überraschen... Den Datenplayer haben wir auch wieder auf den neuesten Stand gebracht und zur Entschlackung einige alte Videos entfernt. Da wir gerade eine komplett neue Version des Datenplayers für 1995 planen, freuen wir uns über alle Anregungen und Verbesserungsvorschläge.

Während Sie jetzt in Ruhe das CD-ROM ausprobieren können, arbeitet unser Team schon wieder mit Hochdruck an der nächsten Scheibe. Schnallen Sie sich schon mal an, denn von »Wing Commander 3« bis zu »Battle Bugs« reicht dann das Spektrum spielbarer Testversionen. **(bs)**

DAS SPIEL DES MONATS

Auch diesmal präsentieren wir Ihnen als besonderen Bonus ein komplettes Spiel ohne Einschränkungen. In Zusammenarbeit mit der Dresdner Bank finden Sie auf dieser CD-ROM das komplette Grafik-Adventure »Captain Zins«. Das Spiel kann leider ***nicht*** vom Menü aus installiert werden. Bitte wechseln Sie in das Verzeichnis »\ZINS« auf der CD-ROM und tippen Sie dort das Kommando »GO«.

Eine genaue Spielanleitung erhalten Sie nach der Installation auf Festplatte.



SPIELBARE DEMOS



- Crime Patrol
- Cyberwar
- Cyclemania
- Entombed
- Hardball 4
- Little Big Adventure
- Magic Carpet
- NASCAR Racing
- Novastorm
- One Must Fall
- Project X
- Space Pirates
- System Shock
- Transport Tycoon

SPIELE-PREVIEWS



- Alien Logic
- Dark Forces
- Deep Space Nine
- G-Nome
- Heretic
- Isaac Asimovs Ultimate Robot
- Paradox
- PGA Tour Golf 486
- The Last Dynasty
- Woodruff and the Schnibble...

UPDATE-PATCHES



- Anstoss
- Falcon 3.0
- Hornet
- Lode Runner Windows
- MiG-29
- Master of Magic
- Raptor
- UFO

UTILITIES

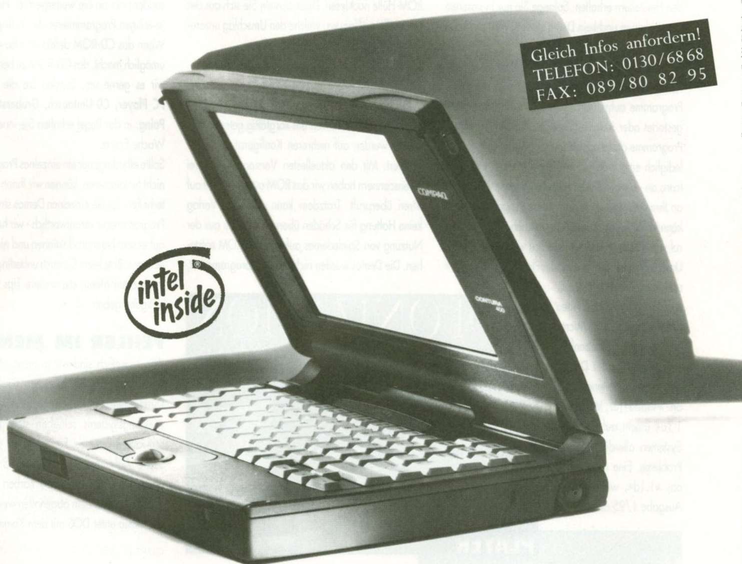


- Bootdisk-Tools
- CD-ROM-Tools
- Festplatten-Identifizierer
- Game Wizard Mogelhilfe
- General Midi für MT-32
- MT-32 für Roland GS
- PC-Verlangsamer
- PICEM Bildbetrachter
- Screenshots mit PCXDump
- Soundblaster Tools
- VESA-Treiber
- VGA-Benchmarks

DER NEUE CONTURA 400

IHRE BESTEN IDEEN HABEN NICHTS IN EINEM COMPUTER VON GESTERN ZU SUCHEN.

Gleich Infos anfordern!
TELEFON: 0130/68 68
FAX: 089/80 82 95



Sie wollen etwas, was sogar noch besser ist als unser erfolgreichstes Notebook? Da haben wir was: den neuen Contura 400. Mit seinem Intel DX2-Prozessor, 170- oder 250-MByte-Festplatte, Upgrade-Möglichkeiten und unbegrenzten Erweiterungsoptionen steckt er seinen Vorgänger glatt in die Tasche. Und mit seinem Standard-Akku jeden anderen sowieso. Die weiteren Compaq Vorteile sind:

- ▶ 3 Jahre Garantie auf alle PCs
- ▶ und umfassender Support.

Sie wollen noch mehr wissen? Fordern Sie Infos an. Telefon: 0130/68 68, Fax: 089/80 82 95.

COMPAQ
COMPUTER, UND MEHR

Compaq Computer GmbH, Süskindstraße 4, 81929 München

Das Intel Inside Logo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Intel Corporation.

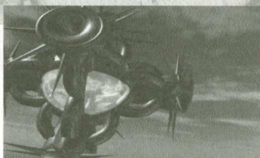
Probeflug auf dem Bettvorleger: Bullfrog spendiert einen kompletten »Magic Carpet«-Level.

SO STARTEN SIE DURCH!

Um das CD-ROM so benutzerfreundlich wie nur möglich zu machen, haben wir uns besonders angestrengt. Keines unserer eigenen Programme installiert wilde Megabytes auf Ihrer Festplatte. Allerdings werden sich viele der Spieledemos auf die Platte kopieren - hierauf haben wir keinen Einfluß, da wir diese Demos nicht selbst programmieren, sondern so von den Herstellern erhalten. Solange Sie nur in unserem Menü bleiben und kein Demo starten, wird nichts an Ihrem PC verändert.

Das Menü starten Sie von der DOS-Ebene mit dem Kommando »CDPLAYER«. Im Menü sind alle DOS-Programme aufgeführt und können auf Knopfdruck gestartet oder installiert werden. Für die Windows-Programme gibt es das Kommando »SETUP«. Es legt lediglich eine Programm-Gruppe mit den einzelnen Icons an - bis auf diese Programmgruppe wird nichts an Ihrem System verändert. Diese Programmgruppe können Sie völlig unbeschwert löschen, denn ein Aufruf von »SETUP« legt sie jederzeit wieder neu an.

Unsere eigene Software »VideoPlayer«, »TestPlayer« und »DataPlayer« läuft nur nach Installation von »Video für Windows« von Microsoft, welches sich ebenfalls auf der CD befindet. Die auf dieser CD enthaltene Version »Video für Windows 1.1a« macht auf manchen Systemen allerdings leichte Probleme. Eine neue Version, »1.1d«, wird sich ab Ausgabe 1/95 auf unseren CD-ROMs befinden. Bitte haben Sie also vier Wochen Geduld - wir sind hier den Programmierern von Microsoft ausgeliefert. Wenn Sie das Menü umgehen wollen, läßt sich die Software in allen Verzeichnissen auch direkt mit dem Kommando »GO« starten. In welchem Verzeichnis sich die Demos befinden, können Sie auf der CD-ROM-Hülle nachlesen. Diese basteln Sie sich aus der neongelben »Flappe«, welche den Umschlag unserer Zeitschrift ziert, selbst.



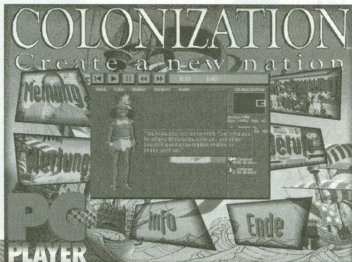
Atemberaubende Zwischenszenen aus der »Novastorm«-Demo

CD-ROM-PROBLEME LÖSEN

Das CD-ROM wurde von uns sorgfältig getestet. Alle Demos wurden auf mehreren Konfigurationen ausprobiert. Mit den aktuellesten Versionen von drei Virenscannern haben wir das ROM auch komplett auf Viren überprüft. Trotzdem kann der DMV-Verlag keine Haftung für Schäden übernehmen, die aus der Nutzung von Spieledemos auf dem CD-ROM entstehen. Die Demos wurden nicht von uns programmiert, sondern nur an Sie weitergeleitet. Hersteller sind die jeweiligen Programmierer der Vollversionen.

Wenn das CD-ROM defekt ist, also ein Lesefehler es umöglich macht, das CD-ROM zu benutzen, tauschen wir es gerne um. Senden Sie die defekte CD an **PC Player, CD-Umtausch, Gruberstr. 46a, 85586 Poing**; in der Regel erhalten Sie innerhalb von einer Woche Ersatz.

Sollte allerdings nur ein einzelnes Programm bei Ihnen nicht funktionieren, können wir Ihnen leider nicht weiterhelfen; für die einzelnen Demos sind die jeweiligen Programmierer verantwortlich - wir haben nur Einfluß auf unsere Eigenproduktionen und nicht auf die Spieledemos. Bitte lesen Sie auch unbedingt die Hilfe-Texte in unserem Menü, die weitere Tips zur Problembeseitigung geben.



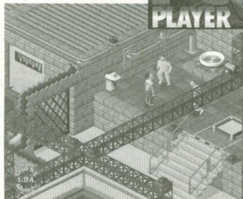
Unser interaktiver Test dreht sich diesmal um Colonization

FEHLER IM MENÜ

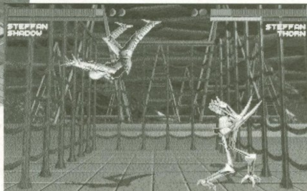
Also eigentlich sind wir ja nicht schuld, daß unser Menüprogramm auf manchen Grafikkarten spinnt. Die Hersteller der Karten und die Autoren unseres Entwicklungssystems schieben sich gegenseitig den schwarzen Peter zu. Für uns bleibt die traurige Tatsache: Auf manchen Karten mit S3-Grafikchip mag unser Menü nicht mit 256 Farben laufen. Glücklicherweise kann dem abgeholfen werden. Starten Sie das Menü unter DOS mit dem Kommando

```
CDPLAYER /C7
```

also hinter dem Programmnamen einen Schrägstrich (Shift-7), dann ein großes »C« und dann die Zahl 7. Vorher muß ein Vesa-Treiber geladen oder im ROM vorhanden sein. Damit wird der Bug überlistet und das Menü erstrahlt in den korrekten Farben. Dies gilt übrigens auch für Benutzer der Ausgaben 10 und 11. Sobald uns ein Bugfix vorliegt, werden wir ihn auf zukünftigen CD-ROMs anwenden. Wir bitten um Ihr Verständnis. **(bs)**

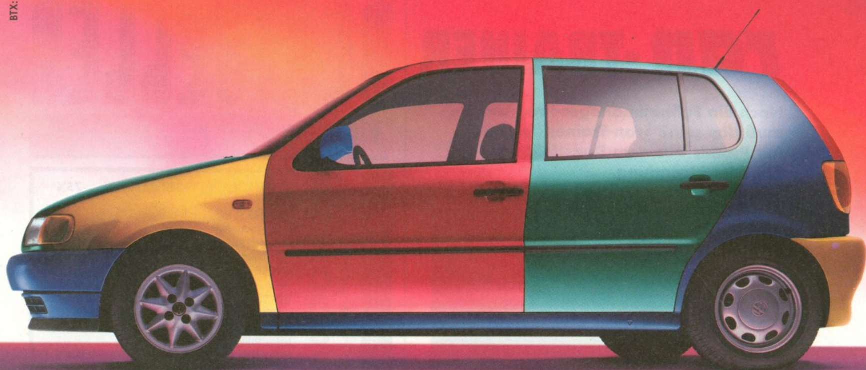


Nicht vom Namen täuschen lassen: Alleine die Demo des »Little Big Adventures« ist über 10 MByte groß!



Zweikampf der Roboter in Epics »One Must Fall«

BTX: * VW #



Der neue Polo. Das schönste Menü für Ihre Festplatte.

Zuerst laden Sie unseren elektronischen Katalog auf Ihrem PC und machen mit dem neuen Polo eine kleine Probefahrt. Dann steigen Sie zur Abwechslung auf das PC-Spiel „Ping Pong Polo" um.

Und mit einem VW-Online-Decoder holen Sie sich über Btx noch schnell die neuesten Informationen. Katalog, Spiel und Decoder können Sie ab sofort bei uns bestellen. Technische Anforderungen und Bestellmodalitäten über die Polo-Infoline 01 90-21 15 21 (DM 1,15/Min. MPS) oder über Fax-On-Demand 0 81 06-36 65 55, Dokument-Nr.11111. Wann bestellen Sie Ihr Menü?





Der neue Polo. So vielseitig kann klein sein.

ran -TRAINER

Noch ein Fußballmanager-Programm – muß das sein? »ran-Trainer« protzt mit Promis aus dem Dunstfeld der SAT1-Sportsendung.

Sehr verehrte Damenundherr'n, ich melde mich live aus dem Stadion am Scharfenberg mit dem spannenden Finale um den Fußballmanager-Pokal.



Der digitalisierte Reporter eröffnet die Spielzusammenfassung

Lange Jahre konnte Software 2000 mit seinem Bundesliga Managern den Titel verteidigen, doch 1994 ging die Meisterschale an Ascon: Die CD-Version von »Anstoss« läßt den »Bundesliga Manager Hattrick« so abgestanden wirken wie eine Pressekonferenz mit Jupp Heynckes. Auf der Aschenbahn macht sich unterdessen seit mehreren Spielzeiten »Hattrick« von Ikarion warm. Wann wird Coach Fritz »Alemannia« Schäfer sein Schäflein endlich veröffentlichen?

Ein Raunen geht durchs Stadion, als ein unerwarteter Außenseiter sich bereit zur Einwechslung macht: »ran-Trainer«, betreut von Greenwood Entertainment mit SAT1 als Co-Coach. Noch vor der Winterpause soll dieser Rivale ins Rennen auf die Meisterschaft eingreifen – exklusiv auf CD-ROM. Etliche Altstars wurden verpflichtet: Die TV-Reporter Johannes B. Kerner und Werner Hansch begehren Interviews vom PC-Spieler und geben ihre digitalisierten Weisheiten per Sprachausgabe von sich. Für Design und Taktik zeichnet Helmut Schulte verantwortlich, einst Trainer bei Schalke 04 und St. Pauli.

Zu Ihren Aufgaben gehören die üblichen Späßchen wie Teamaufstellung und Trainingslager. Da im norddeutschen Großraum eine exklusive DFB-Lizenz gehortet wird, darf »ran-Trainer« keine 100 Prozent authentischen Vereins- und Spielernamen verwenden. Dafür sollen Spielberichte, Analysen und Interviews in bewährter »ran«-TV-Manier abgewickelt werden.

Zur Ablösesumme für das Programm befragt, meinte ein Vereinssprecher von Greenwood: »129 Mark muß einem dieser Leistungsträger schon wert sein. Aber vor Ende November taucht er nicht auf der Transferliste auf«. Wir in der Sportredaktion erwarten mit leidlich gezügelter Begierde eine Testversion und verabschieden uns mit einem Wort des großen Sepp Herberger: »Die CD ist rund«. Oder so ähnlich... **(hl)**





Blaues Logo, dürre Icons: Das Hauptmenü

Aktuell

BESTSELLER

PC-SPIELE-CHARTS

DEUTSCHLANDS PC-VERKAUFSHITS (DISKETTE)

Trend	Platz	Titel (Vormonat) Hersteller	Wertung
↑	1	**BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK** (–) Software 2000	75%
↓	2	**TIE-FIGHTER** (1) LucasArts	85%
↓	3	**FIFA INTERNATIONAL SOCCER** (2) Electronic Arts	85%
↑	4	**HANSE – DIE EXPEDITION** (6) Ascon	57%
↓	5	**DIE SIEDLER** (3) Blue Byte	83%
↓	6	**THEME PARK** (4) Bullfrog/Electronic Arts	88%
↓	7	**SIM CITY 2000** (5) Maxis	90%
↓	8	**ANSTOSS WORLD CUP EDITION** (7) Ascon	85%
↓	9	**BATTLE ISLE II** (8) Blue Byte	84%
↑	10	**MAD NEWS** (–) Ikarion	77%
↓	11	**PIZZA-CONNECTION** (10) Software 2000	65%
↓	12	**ANSTOSS** (9) Ascon	85%
↓	13	**1942 PACIFIC AIR WAR** (11) Microprose	81%
↓	14	**PACIFIC STRIKE** (12) Origin	76%
↑	15	**INDY CAR RACING TRACKS** (–) Papyrus/Virgin	87%
↑	16	**PINBALL FANTASIES** (–) 21st Century	72%
↓	17	**X-WING** (14) LucasArts	77%
↓	18	**ULTIMA VIII: PAGAN** (15) Origin	89%
↓	19	**SAM & MAX HIT THE ROAD** (13) LucasArts	89%
↑	20	**DER CLOU** (–) Max Design	43%

Quelle: Media Control. Rechts neben dem Spieletitel steht jeweils die Wertung, welche das Programm beim Test in PC Player erzielte.

PC-VERKAUFSHITS (CD-ROM)

Trend	Platz	Titel (Vormonat) Hersteller	Wertung
↔	1	**REBEL ASSAULT** (1) LucasArts	91%
↔	2	**THEME PARK** (2) Bullfrog/Electronic Arts	88%
↑	3	**BATTLE ISLE II SCENERY: ERBE DES TITAN** (5) Blue Byte	85%
↓	4	**OUTPOST** (3) Sierra	55%
↑	5	**SAM & MAX HIT THE ROAD** (10) LucasArts	89%
↓	6	**BATTLE ISLE II** (4) Blue Byte	84%
↑	7	**SSN-21 SEAWOLF** (8) Electronic Arts	65%
↑	8	**MYST** (–) Broderbund	73%
↓	9	**MEGA RACE** (7) Software Toolworks	49%
↓	10	**ANSTOSS WORLD CUP EDITION** (6) Ascon	86%

Quelle: Media Control. Rechts neben dem Spieletitel steht jeweils die Wertung, welche das Programm beim Test in PC Player erzielte.


QUARANTINE
Available for PC CD-ROM
and PC Compatibles
GAMETEK
GAMETEK Deutschland GmbH, LHS, Gesellschaft für Logistik,
Postfach 101742, 41017 Monchengladbach, Germany.

HEILIGE DREI KÖNIGE

Weihnachten naht – die optimale Zeit für einen PC-Upgrade. Lohnt sich der Kauf eines Marken-Komplettsystems oder ist ein Komponententausch günstiger?



Schon vor 10 Jahren waren Spielprogramme die heimlichen Testobjekte der Hardware-Firmen. Damals wurde der Begriff »PC-kompatibel« nicht zuletzt daran gemessen, ob der »Flight Simulator 2« lief. Das hardwarenahe Programm brachte so manchen angeblich »Kompatiblen« zum Absturz.

Trotzdem hat es eine Dekade gedauert, bis sich auch die etablierten Firmen dazu durchringen konnten, spezielle PCs anzubieten, die für Spiele besonders gut geeignet sind. Unter den Deckmänteln »Familien-PC« und »Multimedia-PC« gibt es Computer mit schnellen Prozessoren, dynamischen Grafikkarten und nicht zuletzt eingebauten Soundkarten und CD-ROMs für angeblich wenig Geld.

PC Player wollte dem Schlagwort »Familien/Spiele-PC« auf den Grund gehen und hat deswegen fünf bekannte Hersteller gebeten, uns ihre Variante des modernen Heimcomputers für einen Test zur Verfügung zu stellen. Neben den beiden großen deutschen Anbietern Escom und Vobis forderten wir Testmuster von Mail-Order-Newcomer Gateway 2000, Fernseh-Werber Compaq und von Siemens-Nixdorf an. Um eine Woche Lieferzeit baten wir, zwei Wochen warteten wir auf die Geräte. Mit der schnellsten Lieferung beeindruckte uns Siemens Nixdorf, die ein Gerät aus der aktuellen Baureihe »Scenic« einsandten, welches speziell für den Privatanwender konzipiert wurde. Kurz darauf folgte ein »Skytower« von Vobis, das einzige Testgerät mit Pentium-Prozessor und PCI-Bus. Kurz vor Redaktionsschluß traf auch ein »Presario« von Compaq ein.

Auf den Rechner von Gateway 2000 warteten wir bis Redaktionsschluß vergeblich; offensichtlich klappte die Lieferung von Dublin in Irland nach München doch nicht so schnell wie geplant. Auch Escoms Testrechner ließ sich in den zwei Wochen nicht blicken – schade.

Bei der Auswahl der Testgeräte gingen wir davon aus, daß der Käufer wenig Ahnung von Computern hat und gerne ein komplettes System haben möchte: Nur noch auspacken und dann sofort losspielen. Zu einem Preis von 4000 bis 5000 Mark sollte man uns also einfach »einen PC für Spiele und Multimedia-Anwendungen« schicken. Prozessor, RAM und Co. waren uns egal, da wir damit auch testen wollten, wie die einzelnen Firmen das Geld auf die einzelnen Komponenten verteilen.

Es ist gar nicht so einfach, einen wirklich kompletten schnellen PC für das Geld zusammenzustellen. Natürlich kann man irgendwo für unter 3000 Mark einen 486er erstehen, doch die versteckten Kosten für Soundkarte und CD-ROM, Aktivboxen und Joystick, manchmal sogar für Betriebssystem und Monitor machen aus dem angeblichen »Schnäppchen« oft ein Gerät, das teurer wird, als hätte man alles gleich komplett gekauft. Entsprechend gespannt waren wir auf den Lieferumfang der Computer.

Auf Soundkarte und CD-ROM mußten wir in keinem Fall verzichten. Doch schon bei den Lautsprechern und dem Joystick fing der Ärger an – doch lesen Sie selbst auf den nächsten sechs Seiten, welche Geräte man uns als »komplette Spiele- und Multimedia-PCs« anbot.



Die Hubschrauber-Simulation Comanche bereitete allen PCs in der Grundkonfiguration Probleme

Neukauf oder Update?

Viele unserer Leser sind schon Besitzer eines PCs. Für diese klären wir im Anschluß an diesen Test die Frage, ob man statt eines Rechner-Neukaufs den alten Rechner aufrüsten sollte. Welche Vor- und Nachteile das Aufrüsten mit sich bringt, können Sie auf Seite 41 nachlesen.

Zu den Testkriterien für die drei Rechner gehörte nicht nur die Geschwindigkeit. Neben dem Standardprogramm »3DBench« ließen wir auch Microsofts »Space Simulator«, der eine eingebaute Tempomessung hat, auf die Rechner los. Gleichzeitig testeten wir auch die Kompatibilität: Läuft Space Simulator in allen Grafikauflösungen? Startet »Comanche« ohne Probleme? Kommt bei »TIE-Fighter« wirklich Stereo-Sound aus den Boxen? Dabei stießen wir auf diverse Probleme, die ein komplett installierter PC nicht haben sollte. Auf zwei Rechnern ließ sich der Space Simulator erst gar nicht installieren, weil Diskettenwechsel nicht erkannt wurden. Keines der Systeme konnte ohne Boot-Diskette Comanche starten. Um genug RAM für TIE-Fighter freizuschaufeln, waren oft genaueste Kenntnisse der CONFIG.SYS-Datei notwendig.

Von »Einschalten und Los« kann also zumindest bei Spielen keine Rede sein. Hier müssen alle Hersteller noch an ihren Konfigurationen arbeiten; statt die AUTOEXEC-Datei so anzulegen, daß gleich beim Einschalten des Rechners Windows geladen wird, sollte man lieber eine Multi-Config-Datei zusammenstellen. Hier macht es Sinn, einen PC bei einem örtlichen Händler zu kaufen, der ein vielleicht paar Mark mehr verlangt, Ihnen aber auch die Konfiguration wirklich komplett zusammenstellt: Dazu gehört auch, daß man die Software auf der Festplatte nicht lieblos installiert (und Sie gar ohne Original-Disketten im Regen stehen läßt), sondern eine ordentliche CONFIG.SYS zimmert, die DOS 6.2 wirklich ausnutzt. Auch die langen Lieferzeiten lassen uns fast zu einem Ladenkauf raten, bei dem Sie den PC gleich einpacken.

Wenn wir als Redaktion manche Geräte nicht binnen 14 Tagen erhalten, wie lange wartet dann ein normaler Kunde auf seinen Wunsch-PC? Das kann gerade an Weihnachten zu langen Gesichtern führen, wenn der PC erstam 6. Januar kommt – ganz wie einer der heiligen drei Könige...

(Michael Thomas/bs)

Unser Testprogramm

Um alle PCs auf Herz und Nieren zu prüfen, stellten wir vor dem Test ein 15-seitiges Testprotokoll zusammen, in dem wir alle Messungen und Testverfahren festhielten. Die wichtigsten Aufgaben aus unserem Testprotokoll sehen Sie hier in einer Kurzzusammenfassung.

Geschwindigkeit

- Messung mit 3DBench
- Messung mit Thruput
- CD-ROM-Messung mit MPC Wizard
- Video for Windows-Test

Space Simulator

- Installation: Werden Diskwechsel erkannt?
- Test aller drei Auflösungen
  - läuft die Auflösung?
  - flackert die Auflösung?
- Geschwindigkeitstest bei höchster Auflösung

TIE-Fighter

- RAM-Test: Ist genug MS-DOS-Speicher frei?
- Soundkartentest auf
  - Soundblaster
  - Soundblaster Pro (Stereo)
  - Soundblaster 16
  - General Midi
  - Roland MT32
  - Adlib
- läuft das Installationsprogramm?
- läuft das Spiel?
- Gibt es Aussetzer während des Spiels?

Comanche

- läuft es ohne Bootdiskette?
- läuft es ohne Grafikfehler?

Neben diesen Spiele-spezifischen Tests, die noch wesentlich detaillierter durchgeführt wurden, haben wir natürlich auch RAM, Festplatte und andere »Standard«-Funktionen des PCs geprüft.

Eine Zusammenfassung der technischen Daten finden Sie am Ende jedes Einzeltests.

Keine Preise?

In den einzelnen Testberichten geben wir keine genauen Preisefür die jeweiligen PCs an. Der Grund: Diese sind ständig in Bewegung und alle Preisangaben wären wegen der Vorlaufzeiten schon wieder veraltet, wenn diese Ausgabe am Kiosk liegt. Alle Hersteller haben uns versichert, daß die vorgestellten Konfigurationen in jedem Fall im Preisrahmen zwischen 4000 und 5000 Mark bleiben.



COMPAQ PRESARIO CDS 920

Was ist davon zu halten, wenn die Edelmarke Compaq jetzt auch Geräte für kleinere Geldbeutel zusammenstellt?

Compaq schickte uns ein Exemplar seiner Heim-PC-Reihe »Presario« in der speziellen Multimedia-Konfiguration zu. »Multimedia« bedeutet für Compaq, daß folgendes Zubehör mit dabei ist: 15-Zoll-Monitor, Maus mit PS/2-Stecker, internes Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk, 16-Bit-Soundkarte, Mini-Mikrofon und ein Paar kleine Aktivboxen. Lediglich ein Joystick fehlt im Lieferumfang und muß gegebenenfalls hinzugekauft werden. Dafür erhalten Sie mit dem Presario Kommunikation pur, denn in dem handlichen Minitower-Gehäuse steckt eine Faxmodem-Karte, mit der Sie nicht nur Faxnachrichten empfangen und senden können. Diese Karte ist zugleich auch ein normales Modem. Dem wird auch im Softwareumfang Rechnung getragen, da sowohl die Faxsoftware »MaxFax« für Windows als auch der CompuServe-Navigator »WinCIM« beigelegt sind. MaxFax fungiert nicht nur als Faxprogramm, sondern auch als Anrufbeantworter. Nachteil: Soll der Digianrufknecht ständig erreichbar sein, müssen Sie den Presario 24 Stunden am Tag laufen lassen.

Die übrige mitgelieferte Software ist auch eher für den Heim-Arbeiter als Spieler gedacht: MS-DOS 6.2, Windows 3.1, Microsoft Works und Microsoft Money für Windows sind schon auf der Festplatte installiert. Neben einigen Soundtools für die Soundkarte erhält der Anwender als exklusives Schmankerl »TabWorks«, einen ungewöhnlichen Programm-Manager für Windows, der gerade absoluten PC-Einsteigern die ersten Schritte enorm erleichtert.

Aufgeregt suchen wir im Lieferumfang nach den Originaldisketten oder CD-ROMs der genannten Programme und finden mit Entsetzen nur eine Pappkarte, mit welcher der Anwender gegen einen unverschämten Unkostenbeitrag (insgesamt knapp 150 Mark) die Disketten nachbestellen kann. Einzige Möglichkeit, die Daten auf der Festplatte zu sichern, besteht in dem Programm »saveall«, das einen Komplett-Backup des Presario vornimmt und eine entsprechend umfangreiche Anzahl formatierter 1,44-MByte-Disketten voraussetzt. Wir wollten »saveall« dummerweise erst nach dem Installieren unserer Testsoftware ausprobieren und wurden mit einem freundlichen »Bitte halten Sie 56 leere Disketten bereit« begrüßt.

Mehr SX dank 66 MHz

Mit einem 486SX2/66 verfügt der Presario über den kleinsten Prozessortyp aller drei Testkandidaten, was jedoch bezüglich Spielen nur von untergeordneter Rolle sein sollte. Computerkenner wissen, daß der wesentliche Unterschied zwischen einem 486DX und 486SX lediglich darin besteht, daß dem 486SX der Fließkomma-Koprozessor fehlt. Die meisten Spiele arbeiten jedoch ausschließlich mit Ganzzahlen, wodurch der Vorteil eines DX nicht zur Geltung kommt.

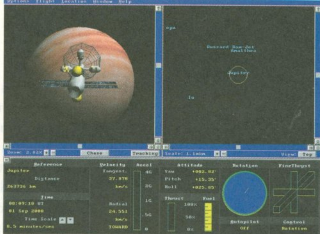
Die übrigen Komponenten stellen immerhin genügend Ressourcen auch für umfangreiche Spiele bereit. So ist der Presario mit 8 MByte Arbeitsspeicher ausgestattet und kann auf Wunsch mittels zusätzlicher Simms im PS/2-Format auf insgesamt 100 MByte aufgerüstet werden. Auch die IDE-Festplatte bietet mit einer Kapazität von 425 MByte genug Platz sowohl für Spiele als auch PC-Anwendungen.

Schon die Vorprüfung mit den Benchmark-Programmen »3DBench« und »Thruput« zeigt, daß zwischen einem 486SX2- und einem 486DX2-Prozessor keine nenenswerten Unterschiede bei Spielen bestehen. Der Videodatendurchsatz von über 13 MByte pro Sekunde bestätigt, daß der Presario mit einer leistungsfähigen Grafikkarte ausgestattet ist.

Die CD-ROM- und Video-für-Windows-Tests mit dem Programm MPC-Wizard verlaufen beim Presario äußerst merkwürdig. Trotz mehrfachen Konfigurationsänderungen gelingt es uns nicht, das integrierte CD-ROM-Laufwerk über einen gemessenen Datendurchsatz von mageren 17 KByte pro Sekunde hinauszubewegen. Mit Schaudern ob des vermeintlichen Schneckentempos beim CD-ROM-Durchsatz starten wir anschließend das Testvideo im datenintensiven SuperMatch-CinePak-Format mit Stereosound. Stimmt das jämmerliche Testergebnis, müßte der Presario beim Abspielen des Videos kläglich versagen. Doch das Gegenteil ist der Fall. Flüssig und ohne Soundaussetzer spult der Computer das Testvideo ab, ohne auch nur einmal in Geschwindigkeits- oder Datenengpässe zu geraten. Diese vollkommen widersprüchlichen Resultate veranlassen uns, die reinen Datendurchsatz-Tests für diesen Rechner als fehlerhaft zu interpretieren. Da das Laufwerk nur Compaq-Aufkleber trägt und keinem uns bekannten



Gegenstück ähnlich sieht, fällt eine Messung mit anderen Treibern aus. Eine Messung des Joystickports schließt die rein technischen Tests ab. Der theoretische Wirkungsbereich eines Joysticks wird zwar nicht vollkommen ausgereizt, die Empfindlichkeit genügt für eine sensitive Joysticksteuerung vollauf.


Mit dem »Space Simulator« testeten wir die Geschwindigkeit im Super-VGA-Modus

Nun aber wird es ernst: Wie auch bei den anderen Testkandidaten heben wir ab zu den Sternen und installieren den »Space Simulator« von Microsoft. Unseligerweise hat der Presario hier mit den Diskettenwechseln zu kämpfen. Genauso wie beim Skytower 60 von Vobis müssen wir den Compaq-Rechner mit einem Trick überlisten, das Weltraumabenteuer doch noch korrekt zu installieren. Dann allerdings Jubel im Testlabor: Der Presario startet den Space Simulator anstandslos, ohne daß wir vorher an der config.sys oder autoexec.bat manipulieren müssen. Selbst in der rechenintensiven Auflösung von 800 x 600 Bildpunkten ist der Presario noch imstande, wenigstens fünf Bilder pro Sekunde darzustellen. Lediglich in der niedrigen Auflösung von 320 x 400 Pixeln stellt sich ein störendes Flackern ein.

Keine Speicherprobleme gibt es auch bei TIE-Fighter. Nach der Installation und Einstellung der Soundoptionen können wir uns auch schon in den Weltraum hinauskatapultieren lassen. In angenehmer Geschwindigkeit heften wir uns an die Fersen der Rebellenraumschiffe, während reinster Stereo-Sound aus den mitgelieferten Boxen erschallt. Das Klangvolumen der Lautsprecher ist nicht unbedingt voluminös, reicht jedoch aus, um eine für Spiele notwendige Soundkulisse zu erzeugen. Anstelle des für Soundblaster üblichen Interrupts 7 ist jedoch der Interrupt 5 eingestellt, der allerdings als zweiter IRQ-Standardwert für den Soundblaster gilt und auch von den meisten Spielen angeboten wird.

Wechseln wir nun das Szenario in Richtung Hubschrauberkämpfe. Wie nicht anders zu erwarten, muß beim Presario eine Änderung an der Datei CONFIG.SYS vorgenommen werden, da standardmäßig der Speichermanager »EMM386« in das System eingebunden wird. Es bleibt allerdings bei der minimalen Korrektur, den EMM386-Treiber aus der Startdatei zu entfernen. Comanche startet anschließend problemlos. Allerdings vermissen wir auch hier einen griffigen Joystick im Lieferumfang.

Eigen-Upgrades nur mit Tücken

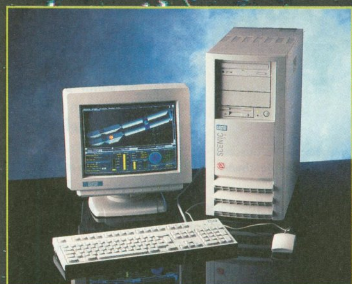
Sollte Ihnen die Hubschrauberschlacht mit dem Presario auf Dauer doch nicht schnell genug sein, gibt es theroetisch kein Hindernis, den 486SX-Prozessor später mit den von Intel angekündigten DX4-Upgrade-Chips auszutauschen, denn die Hauptplatine ist dafür vorbereitet. Beschränken sich geplante Erweiterungen auf zusätzliches Video-RAM, mehr Arbeitsspeicher, oder allgemeine Steckkarten (bis zu fünf) und weitere Laufwerke (bis zu zwei) ist man mit dem Presario nicht schlecht dran. Allerdings handelt es sich um reine ISA-Slots. Der Einbau einer neuen Grafikkarte mit Vesa-Local-Bus-Stecker ist somit unmöglich; außerdem können Sie beim Presario die alte Grafikkarte gar nicht herausnehmen, da sie fest in die Hauptplatine integriert ist. Ähnliches gilt für Soundkarte und Festplatten-Controller. Der Austausch der Hauptplatine ist ebenfalls nahezu unmöglich, da das verwinkelte Design des Gehäuses nur Original-Compaq-Platinen aufnehmen kann. Noch ein Malus: Unser Testgerät kommt ohne sogenannten Second-Level-Prozessor-Cache, mit dem der PC ein wenig schneller werden könnte; dieser Cache ist nachrüstbar, aber nur in Form eines speziellen Compaq-Moduls.

Fazit: Sowohl bei der Rechenleistung als auch der Ausstattung kann man nicht meckern, wenngleich ein Joystick hinzugekauft werden muß. Ärger verursacht der teuere Nachbestellfirlefanz für die Originalsoftware. Bei der Konzeption des Presario kann man geteilter Meinung sein. Anwender, die Ihren PC aufstellen und sich nicht weiter um die Innereien kümmern mögen, werden überaus zufrieden sein.

(Michael Thomas/bs)

COMPAQ PRESARIO CDS 920

System:	**486SX2/66**
Bussystem:	**ISA Vesa-Localbus (nur)**
Arbeitsspeicher:	**8 MByte**
Festplatte:	**425 MByte (IDE)**
Zubehör:	**O CD-ROM - Joystick O Lautsprecher - Kopfhörer O Mikrofon**
Software:	**reichlich (ohne Original-Disketten)**
Soundkarte:	**auf der Hauptplatine (16 Bit) O S'Blaster O S'Blaster Pro - S'Blaster 16 O Adlib - GM**
Grafikkarte:	**auf der Hauptplatine (Cirrus-Chip) max. 1280 x 1024 (16 Farben) 640 x 480 (16,7 Mio. Farben)**
Verarbeitung:	**sehr gut**
Erweiterbarkeit:	**ausreichend**
DOS-Speicher nach Start:	**605 KByte**
3DBench:	**41,6 Frames/sec**
Thruput:	**CPU: 11,210 MByte/sec Video: 13,186 MByte/sec**
CD-ROM-Test: (wahrscheinlich Fehler in Treiber-Software)	**40 %: 15 KByte/sec 60 %: 17 KByte/sec**
Video für Windows:	**bestanden 15 Frames/sec**
Space Simulator:	**bei 800 x 600: 5,1 Frames/sec**
TIE-Fighter:	**bestanden**
Comanche:	**bestanden**



SIEMENS NIXDORF SCENIC 4T VL

Der deutsche Elektronik-Multi will jetzt auch in die Gestade von Escom und Vobis vorstoßen. Unter dem Codenamen »Scenic« werden PCs für daheim entwickelt.

Siemens Nixdorf Informationssysteme (kurz SNI), die mit ihren PCs nun auch verstärkt Präsenz im Privatanwenderbereich zeigen, schickten uns als Spiele-Testrechner einen »SCENIC 4T VL«. Nach dem Auspacken und Aufstellen sehen wir einen PC in schlichtem Grau mit passender grauer Tastatur im Siemens-Terminal-Look und einem SNI-Farbmonitor, der allerdings mit seiner Bilddiagonalen von 14-Zoll rein größenmäßig nicht mehr ganz up-to-date ist. Das Gerät präsentiert jedoch ein gestochen scharfes Bild und die weich gefederte Tastatur beschert ein angenehmes Tippgefühl.

Mit im Paket ist eine ebenfalls grau gehaltene PS/2-Maus von Logitec. Bei der Suche nach einem Joystick oder einem Paar Lautsprecher bleiben wir erfolglos. Stattdessen finden wir einen Kopfhörer und ein Mini-Mikrofon, das Sie am Monitor oder am PC-Gehäuse anbringen können.

Wer den SCENIC 4T VL ersteht, bekommt neben dem obligatorischen CD-ROM-Laufwerk gleich eine erkleckliche CD-Sammlung mitgeliefert. So finden sich die Titel »Corel Professional Photos«, »Microsoft Multimedia Beethoven«, »Microsoft Cinemania 94« und das niedliche »Lyric Language – English« für Papis Sprößlinge im Lieferpaket. Zudem gibt's die Siemens Nixdorf »Infotainment-Software«-CD, die neben einigen kleinen Windows-Spielen auch »Works für Windows« enthält. Enttäuscht müssen wir jedoch feststellen, daß MS-DOS 6.2 und Windows für Workgroups 3.11 zwar auf dem Rechner vorinstalliert sind, jedoch Disketten oder CD-ROMs dazu fehlen. Wehe, wenn da mal eine Datei kaputt ist... Nachbestell-Anweisungen für die Disketten werden ebenfalls vermißt.

Ökologisch engagierten Anwendern wird beim Auspacken des Gerätes sofort auffallen, daß ein Großteil der Anleitung auf umweltfreundlichem Recyclingpapier gedruckt ist. Inhaltlich zeigt sich die Anleitung jedoch weniger freundlich. Hier hätte SNI etwas ausführlicher sein können. Zudem fehlen bei unserem Testgerät Handbücher zu MS-DOS 6.2 und Windows 3.11. Recycling ist bei SNI ohnehin ein Schlagwort, denn die neuen PCs wurden so konstruiert, daß sie größtenteils wiederverwertet werden können.

Graues Gehäuse mit grünem Touch

Aber nicht nur ökologisch kann der SCENIC glänzen, sondern auch rechentechnisch. Denn in dem halbhohen Towergehäuse wartet ein Taktverdoppler-Prozessor 486DX2 mit einer internen Taktfrequenz von 66 MHz nur darauf, in seiner vollen Rechenpower losgelassen zu werden. Zur Seite stehen ihm dabei ein Motherboard in Vesa-Localbus-Technologie, eine 340 MByte fassende IDE-Festplatte sowie ein internes CD-ROM-Laufwerk von Sony. Auch der Arbeitsspeicher ist mit 8 MByte gut bemessen, wobei Sie das Gerät mit PS/2-Simms problemlos auf maximal 128 MByte aufrüsten können. Die Grafikkarte ist auf dem Motherboard integriert und verspricht durch einen S3-Accelerator-Chip zumindest unter Windows einen schnellen Bildaufbau. Der Grafikchip versteht es, die Standardauflösungen von 320 x 200 bis hin zu 1024 x 768 Pixeln darzustellen, schafft dabei aber nur 256 Farben gleichzeitig. Für Spiele ist dies vollkommen ausreichend, Multimedia-Anwendungen können jedoch mehr als 256 Farben verlangen.

Nach der Technik folgt der Spaß: Der SCENIC wird auf seine Funktionalität geprüft. Sowohl die Testprogramme »3DBench« und »Thruput« laufen problemlos und liefern die ersten Eckdaten für die Geschwindigkeit des Rechners. Die Durchläufe mit dem MPC-Wizard zeigen, daß sich das CD-ROM-Laufwerk auch bei Belastung des PCs nicht aus dem Gleichgewicht bringen läßt – auch wenn der PC viel zu tun hat, bleibt das Sony-Laufwerk schnell.

Kritikpunkte gibt es aber bei Video für Windows. Ein erster Test ergab verheerende Ergebnisse. Der SCENIC brachte es gerade auf drei Bilder pro Sekunde und der Klang setzte in regelmäßigen Abständen aus. Zum Glück ist sofort zu sehen, daß die SNI-Techniker bei der Konfiguration etwas nachlässig waren. Denn anstelle den für den Grafikchip optimierten Windowstreiber mit 256 Farben zu installieren, überließ man dem Standard-VGA-Treiber von Windows mit nur 16 Farben die Arbeit. Erst der von uns nachinstallierte S3-Grafiktreiber bringt das ersehnte Video mit 15 Frames pro Sekunde ordentlich zum Laufen. Zu guter Letzt messen wir den Joystickport durch und finden keinerlei Probleme.

Endlich können wir mit dem Space Simulator von Microsoft einen Flug in die Milchstraße wagen. Die Installation bewältigt



das Gerät problemlos. Als einziger unsere drei Testkandidaten hat der SCENIC beim Diskettenwechsel keinerlei Schwierigkeiten; wohl aber beim Start des Spiels. Ohne umfangreiche Manipulationen der CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT läuft gar nichts. Bei der Installation unseres Testgeräts war SNI sogar besonders lieblos, denn die Startdateien waren so beschaffen, wie sie MS-DOS 6.2 und Windows nach der reinen Grund-Installation normalerweise hinterlassen – äußerst trist. Computer-Einsteiger werden daher mit dem SCENIC recht ratlos unter dem Weihnachtsbaum sitzen.



TIE Fighter ist wegen seiner kniffigen Soundroutinen ein guter Test für Soundblaster-Kompatibilität

Nach einigen gezielten Änderungen befinden wir uns schließlich im All. Jede der Auflösungen funktioniert, bei 800 x 600 Bildpunkten wird der Spielfluß mit 4,8 Frames pro Sekunde allerdings schon etwas zäh. Bei einer Auflösung von 320 x 400 Punkten stört ein hektisches Flackern den optischen Genuß.

Nun begeben wir uns in die kriegerischen Regionen des Weltraums und setzen mit TIE-Fighter zur Jagd nach Rebellen des Imperiums an. Das Installationsprogramm von TIE-Fighter bestätigt uns die 100prozentige Kompatibilität zum Soundblaster-Pro-Standard und nach wenigen Minuten rasen wir mit eindrucksvollem Stereo-Sound im Kopfhörer vorbei an Frachtern, Kampfschiffen und Todessternen.

Erwartungsgemäß ergeben sich aufgrund der mangelnden Vorkonfiguration des SCENIC auch beim Speicherjongleur Comanche erste Startprobleme. Erst nach Leerung des DOS-Arbeitsspeichers von diversen TSR-Programmen und der Entfernung des emm386.exe aus der config.sys hebt der Kampfhubschrauber ab.

Upgrade-Möglichkeiten mit Tücken

Abschließend stoßen wir in das Innere des SCENIC vor, um die Verarbeitung und Erweiterungsfähigkeit zu erkunden. Ein kurzes Anheben mit dem Schraubendreher genügt, um die Verkleidung an beiden Seiten des Rechners abzunehmen. Der erste Blick in das aufgeräumte Innere zeigt, daß die Sockel für die Simm-Speichermodule unter den Laufwerksschächten verborgen liegen. Um dennoch an die Sockel zu gelangen, kann das Mainboard von der anderen Seite abgeschraubt und herausgeklappt werden.

Damit nicht alle Steckkarten mit herausgezogen werden müssen, liegen die Slots des SCENIC auf einer separaten Platine, die nur durch einen einzigen Vesa-Localbus-Stecker mit der Hauptplatine verbunden ist. Diese ungewöhnliche Konstruktion birgt die Gefahr in sich, in Zukunft keine Standard-Mainboards einbauen zu können, etwa wenn Sie auf das PCI-Bussystem umsteigen wollen. Immerhin sind die Sockel für die Aufrüstung der Grafikkarte auf zwei MByte Video-RAM ohne Basteleien erreichbar.

An die fünf 3,5-Zoll- und drei 5,25 Zoll-Einschübe für Laufwerke kommen wir hingegen sehr gut heran; der Einbau einer zweiten Festplatte zum Beispiel geht im Handumdrehen. Und wo sich viele Rechner geizig geben, trumpft der SCENIC auf: Für weitere Laufwerke und Geräte hält das Netzteil fünf separate Stromversorgungsstecker parat.

Fazit: Wenngleich der für Spiele obligatorische Joystick und die Lautsprecher fehlen, macht der SCENIC einen angenehmen Gesamteindruck. In punkto Geschwindigkeit und Funktionalität handelt es sich hier um einen gut abgestimmten 486DX2/66-Rechner, der lediglich bei Space Simulator in der höchsten Auflösung ein wenig in die Knie geht. Auch für Erweiterbarkeit ist gesorgt, solange Sie das Motherboard nicht austauschen wollen. Minimal ärgerlich stimmt die lieblose Konfiguration des Rechners. Nicht einmal der richtige Windows-Grafiktreiber ist installiert und auch der freie DOS-Arbeitsspeicher in der Grundkonfiguration läßt sehr zu wünschen übrig. Anwendern, die ein wenig mit PCs umgehen können, werden allerdings keine Probleme mit diesem Gerät haben.

(Michael Thomas/bs)

SIEMENS NIXDORF SCENIC 4T VL

System:	**486DX2/66**
Bussystem:	**ISA Vesa-Localbus**
Arbeitspeicher:	**8 MByte**
Festplatte:	**340 MByte (IDE)**
Zubehör:	**O CD-ROM - Joystick - Lautsprecher O Kopfhörer O Mikrofon**
Software:	**viele Multimedia CD-ROMs**
Soundkarte:	**Jazz 16 von MediaVision O S'Blaster O S'Blaster Pro - S'Blaster 16 O Adlib - General Midi**
Grafikkarte:	**auf der Hauptplatine (S3-Chip) max. 1024 x 768 (256 Farben) 640 x 480 (256 Farben)**
Verarbeitung:	**sehr gut**
Erweiterbarkeit:	**befriedigend**
DOS-Speicher nach Start:	**521 KByte**
3DBench:	**47,5 Frames/sec**
Thruput:	**CPU: 11,988 MByte/sec Video: 7,247 MByte/sec**
CD-ROM-Test:	**40%: 131 KByte/sec 60 %: 209 KByte/sec**
Video für Windows:	**nach Installation von Grafiktreiber bestanden 15 Frames/sec**
Space Simulator:	**Probleme bei Auflösung 320 x 400 Bei 800 x 600: 4,8 Frames/sec**
TIE-Fighter:	**bestanden**
Comanche:	**bestanden**



VOBIS HIGHSCREEN SKYTOWER 60

Preiswert bedeutet auch: fürs gleiche Geld mehr Leistung. Vobis schafft es, innerhalb unseres Preisrahmens den schnellsten Prozessor und die dickste Festplatte zu liefern. Doch stimmt die Qualität?

Wie ein riesiger Wolkenkratzer ragt der »Skytower 60« von Vobis in die Höhe. Er ist sogar so hoch, daß er nur knapp unter den Tisch unseres Testlabors paßt. Bei kleineren Schreibtischen könnten Sie daher Probleme haben, das Gerät darunter zu verstauen.

Ähnlich gigantisch mutet auch das mitgelieferte Zubehör an. Vobis war der einzige Hersteller, der einen wirklich kompletten Multimedia- und Spielerechner lieferte. Denn neben einem internen Doublespeed-CD-ROM von Sony, einer seriellen Microsoft Maus (OEM-Version) und einer Soundblaster Pro-kompatiblen Soundkarte von Miro namens »Sound-PCM Pro« hat Vobis zusätzlich einen brandneuen Joystick mit verschleißfreien optischen Kontakten und ein Paar Aktivlautsprecher beigelegt. Der Highscreen-Monitor mit einer Bilddiagonalen von 15-Zoll bietet genug klare Sicht für Spiele und Windows-Multimedia-Anwendungen.

Auch bei den PC-Grundkomponenten kann sich der Skytower 60 sehen lassen. So leistet ein Pentium mit einer Taktrate von 60 Mhz auf einem PCI-Motherboard seinen Rechendienst und kann auf 8 MByte Arbeitspeicher zurückgreifen. Mit weiteren PS/2-Simms dürfen Sie den Rechenboliden gar auf 128 MByte RAM aufrüsten. Für ein gutes Bild sorgt die PCI-Truecolor-Grafikkarte »Spea V7-Vega Plus«. Sie verfügt über einen Videospeicher von 1 MByte und bringt es damit auf eine Auflösung von maximal 1280 mal 1024 Bildpunkten. Die Modi mit 800 x 600 Pixeln schafft die Karte mit 65535 Farben und die SVGA-Auflösung 640 mal 480 gar in Echtfarben (16,7 Mio.). Zudem finden auf der integrierten IDE-Festplatte mit einer Kapazität von 540 MByte sowohl umfangreiche Spiele als auch andere Anwendungen bestens Platz.



Die hohe Festplattenkapazität ist wahrlich nötig, denn Vobis setzt in Sachen Software noch eins drauf. Außer MS-DOS 6.2 und Windows für Workgroups 3.11 liegen dem Rechner »Ways für Windows«, »Corel Draw 4.0«, »Works für Windows«, »SnapGrafx« und »Lotus Organizer« auf CD-ROM bei. Alle Software-Pakete sind bei Lieferung schon installiert, liegen aber auch als Disketten oder in CD-ROM-Form vor.

Pentium-Power

Bereits bei den Geschwindigkeitstests mit den Programmen 3DBench und Thruput erzielt der Skytower 60 mit seinen Komponenten die schnellsten Ergebnisse im Test. Auch die harten CD-ROM-Checks mit der Testsoftware MPC-Wizard verlaufen überaus positiv. Selbst bei nur 40 Prozent verfügbarer Rechenleistung erreicht das CD-ROM-Laufwerk einen Datendurchsatz von 151 KByte pro Sekunde und liegt damit im Rahmen der MPC-Vorgaben von 150 KByte pro Sekunde – hat der Prozessor mehr Zeit für die CD, wird das volle Doublespeed-Tempo erreicht. Auch das Abspielen einer Videodatei im SuperMatch CinePak-Format unter Video für Windows bewältigt der Skytower 60 mit flüssigen 15 Frames pro Sekunde. Mit einem Testprogramm prüfen wir, welchen Koordinatenbereich der Joystickanschluß abdeckt. Der Test ergibt einen guten Aktionsbereich, so daß kein Spiel Probleme mit der Joystick-Steuerung haben sollte.

Die erste Bewährungsprobe in Sachen Spiele hat der Vobis-PC beim neuen Space Simulator von Microsoft zu bestehen. Doch schon die Installation des Programms von Diskette bereitet Probleme. Nach der Aufforderung, die Diskette 2 einzulegen, weigert sich der PC strikt, die eingelegte zweite Diskette anzuerkennen. Nach dem Abbruch des Installationsprogramms erkennt der PC auch auf der normalen DOS-Kommandozeile Diskwechsel nicht mehr. Erst nach einem Reset des Rechners nimmt der Skytower 60 bereitwillig wieder jede Diskette an. So müssen wir den Space Simulator mit einem kleinen Trick installieren. Wir kopieren alle Dateien von den drei Disketten in ein temporäres Verzeichnis und gaukeln dem PC mit dem DOS-Befehl »Subst« vor, bei diesem Verzeichnis handele es sich um Diskettenlaufwerk »B:«. Das Besondere am Space Simulator ist, daß er unter den exotischen Auflösungen 320 x 400, 640 x 400 sowie superfeinen 800 x 600 Bildpunkten gespielt werden kann. Wir prüfen damit die Fähigkeit der Grafikkarte, diese Auflösungen darzustellen. In Sachen Speicher muß der Skytower 60 passen. Erst nach manuellem Optimieren diverser Treiber in der CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT und Einsatz von »Memmaker« kann genügend RAM und EMS-Speicher freigeschaufelt werden. In den Auflösungen 320 x 400 und 640 x 400 Pixeln präsen-



Das bekannte Programm 3DBench wurde auch auf alle unsere Testkandidaten losgelassen

tiert sich der Space Simulator angenehm schnell und bietet flüssige Animation. Auch das eindrucksvolle Space Demo verläuft in erträglicher Geschwindigkeit, wenngleich in der niedrigen Auflösung von 320 x 400 Punkten das Bild nervig flackert. Enttäuschung macht sich bei der höchsten Auflösung von 800 x 600 Bildpunkten breit. Im Spielfenster flackern die sichtbaren Objekte im hektischen Rhythmus; Space Simulator ist in diesem Video-Modus unspielbar.

Das Weltraumspektakel TIE-Fighter soll vor allem zeigen, wie es um die Kompatibilität der Soundkarte steht. In den Mono-Modi Soundblaster und Adlib arbeitet die Soundkarte des Skytower 60 ebenso problemlos wie im Soundblaster-Pro-Modus, mit dessen Stereosound die Rebellenhatz gleich nochmal so schön ist. Im gleichen Atemzug überprüfen wir die Konfigurationsparameter der Soundkarte. Diese entsprechen den Standardwerten für den Soundblaster, so daß der Skytower 60 auch mit Spielen zurechtkommen dürften, die nur wenig Einstellmöglichkeiten haben.

Zu guter Letzt versuchen wir das Voxelspektakel Comanche zu starten. Wie zu erwarten klappt dies nicht auf Anhieb, da Comanche unfairerweise mit einem eigenen Speichermanager arbeitet, der sich mit dem Standard »emm386.exe« nicht verträgt. Wir entfernen den betreffenden Eintrag in der Datei config.sys und schon reißt uns der Vobis-PC in eine rasante 3D-Hubschrauberjagd.

Die Berge rauschen nur so an unserem Cockpit vorbei, gelegentlich sogar so schnell, daß wir unversehens an einem Berggipfel hängen bleiben. Beizeiten auftretende Grafikprobleme, die manche Rechner mit Comanche haben, sind beim Skytower nicht zu erkennen.

Das Gehäuse – Bastlers Traum

Ein genauer Blick auf die imposante Gehäusefront fördert einige nette wie überaus nützliche Details zutage. Neben einer protzigen Digitalanzeige der Taktrate von 60 Mhz findet man einen Reset-Knopf und sogar einen Turbo-Schalter. Selbstverständlich besitzt ein Pentium keinen Turbomodus. Bei ausgeschaltetem Turboknopf wird schlichtweg der Prozessor-Cache abgeschaltet, was den PC wesentlich langsamer macht – man sollte eher »Bremse« auf den Knopf schreiben. Notebook-Besitzer und Nullmodem-Spieler werden sich über den nach vorne verlagerten seriellen Port COM2 freuen. Vorbei sind die Zeiten der unter den Tisch kriechenden Anwender, die ein Nullmodemkabel anschließen wollen. Für Spieler wünschen wir uns aber lieber einen Joystick-Port statt einer seriellen Schnittstelle an der Gehäusefront.

Wenngleich der Skytower 60 schon üppig ausgestattet ist, so kommt doch einmal die Zeit der Erweiterung. Wir stellen erfreut fest, daß sich die Seitenteile des Towergehäuses mit je einem Handgriff durch die gleichzeitig als Verschluß dienenden, Seitengriffe abnehmen lassen. Einen Schraubendreher benötigen Sie nur, wenn Sie das Motherboard samt Steckkarten aus dem Gehäuse klappen wollen, um so perfekt an die Simm-Sockel oder andere Komponenten des Gerätes zu gelangen. Ansonsten herrschen Ordnung und Leere. Wie bei der Größe zu erwarten, passen neben den installierten Bauteilen viele weitere Komponenten hinein. Der Einbau von Steckkarten gestaltet sich denkbar einfach: Bügel herausnehmen, Karte einstecken, Bügel einsetzen. Bezüglich Verarbeitung, Handhabung und Erweiterung verdient der Skytower 60 daher großes Lob.

Fazit: Das imposante Outfit des Skytowers 60 trägt den tatsächlichen Leistungen vollkommen Rechnung, denn der moderne Pentium-PC sammelt Pluspunkte in der Ausstattung, Leistung und Erweiterbarkeit.

Lediglich bei Microsofts Space Simulator gibt es Negatives zu vermelden. So besteht die Möglichkeit, daß die Grafikkarte auch bei anderen hochauflösenden Spielen nicht korrekt arbeitet. Die übrigen Testergebnisse überzeugen vollauf. Der Skytower 60 wird sich damit als Luxusgeschenk auf dem weihnachtlichen Gabentisch bestens machen.

(Michael Thomas/bs)

VOBIS HIGHSCREEN SKYTOWER 60

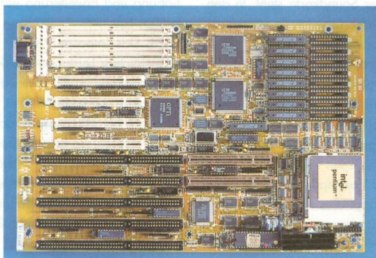
System:	Pentium 60 mit 8 MByte RAM
Bussystem:	PCI-Bus
Arbeitsspeicher:	8 MByte
Festplatte:	540 MByte (IDE)
Zubehör:	O CD-ROM O Joystick O Lautsprecher - Kopfhörer - Mikrofon
Software:	äußerst reichlich
Soundkarte:	Miro SoundPCM 1 Pro O S'Blaster O S'Blaster Pro - S'Blaster 16 O Adlib - General Midi
Grafikkarte:	Spea V7-Vega Plus max. 1280 x 1024 (16 Farben) 640 x 480 (16,7 Mio Farben)
Verarbeitung:	sehr gut
Erweiterbarkeit:	sehr gut
DOS-Speicher nach Start:	563 KByte
3DBench:	58,8 Frames pro Sekunde
Thruput:	CPU: 16,630 MByte/sec Video: 10,171 MByte/sec
CD-ROM-Test:	40 %: 151 KByte/sec 60 %: 295 KByte/sec
Space Simulator:	Flackern bei Auflösung 800 x 600 Punkten
TIE-Fighter:	bestanden
Comanche:	bestanden

DIE UPGRADE-FALLE

Abgeschreckt von hohen Neu-Preisen wollen viele PC-Besitzer ihr bestes Stück durch Upgrades hochpowern. Doch das geht nicht ganz reibungslos ab.

Niemand zwingt Sie dazu, einen neuen PC zu kaufen. Zwar wird von der Spieleindustrie ein sanfter Druck ausgeübt, indem neue Spiele immer dickere Hardware voraussetzen, doch Hand aufs Herz: Haben Sie überhaupt schon alle alten Spiele ganz und gar durchgespielt?

Ähnlich wie viele Deutsche Ihren Wagen hegen, pflegen und manchmal auch dem Wahn erliegen, ein weißer Klebestreifen würde den Wagen zumindest schneller aussehen lassen, geht es echten Computerfreaks auch mit dem PC: Er ist stets zu langsam. Doch während beim Auto-Tuning der TÜV gern ein wildes Experiment aus dem Verkehr zieht, können Sie beim PC theoretisch schalten und walten, wie das Herz begeht.



In greifbare Preisdimensionen gerückt: Pentium-90 Boards gibt es in Einzelfällen schon unter 2000 Mark.

Zur Zeit setzt der Run auf die schnellen Pentium-Boards ein – damit sind Pentiums mit 90 MHz und mehr gemeint. Die P60-Klasse gilt unter echten Spielefreaks als Fehlschlag: Nur wenig schneller, aber viel teurer als ein 486DX2/66. Der Upgrade auf einen neuen Pentium ist aber mit vielen Umwegen behaftet; die meisten Pentium-Boards verwenden nämlich andere RAM-Sockel mit mehr »Beinchen«. Aber nicht nur den Speicher werden Sie nachkaufen müssen: Wenn Sie beispielsweise bisher VESA-Localbus genutzt haben, sollten Sie beim P90 doch in den sauren Apfel PCI beißen und dementsprechend auch eine neue Grafikkarte kaufen. Es gibt zwar sogenannte VIP-Boards, die gleichzeitig VLB, ISA und PCI anbieten, doch eines der beiden schnellen Bussysteme wird in jedem Fall ausgebremst. Reine VLB-P90-Boards sind zur Zeit kaum zu finden. Neuere Boards im PCI 2.0-Standard haben nicht mehr die Geschwindigkeits-Probleme, die bei unserem Test in Ausgabe 8/94 zu einem vernichtenden Urteil führten.

Wer sich all diesen Trubel nicht antun will, kann in Kürze die DX4-Serie auch als Overdrive-Chip kaufen. In Spiele-Benchmarks, die mit Integer-Arithmetik arbeiten, stehen DX4s dem kleinen Pentium in nichts nach und übertreffen manchmal sogar deren Geschwindigkeit in 3D-Spielen. Die »Overdrive DX4«-Chips sollen bis Weihnachten im Handel sein. Bei all dem Upgrade-Wahn sollte man aber vorher nochmal den Rechenschieber zücken und sich fragen, ob sich das alles lohnt. Wenn Sie beispielsweise das Motherboard und die Grafikkarte des PCs tauschen, was passiert dann mit dem alten Krempel? Wegschmeißen? Zu teuer und auch nicht gerade umweltfreundlich. Wenn Sie nicht schon vor dem Kauf des Pentiums einen Abnehmer für Ihre Altplatinen finden, wird Ihnen wahrscheinlich kaum jemand den halben, nicht funktionsfähigen Rechner ohne RAM, Netzteil und Tastatur abnehmen.

Eine Alternative dazu ist der schrittweise Upgrade. Wenn Sie nach und nach neue Festplatten, Grafikkarten, Tastatur, Monitor und ähnliches kaufen, haben Sie am Ende den alten PC wieder komplett, der sich so wesentlich leichter an den Mann bringen läßt. Doch das ist keine Taktik für gemütliche Leute: In anderthalb Jahren ist ein 486/33 als Gebrauchtgerät nicht mehr viel wert. Um sich zu orientieren, wieviel Geld Sie für Ihren »Alten« verlangen dürfen, lohnt sich ein Blick in Kleinanzeigen-Blätter und Tageszeitungen. **(bs)**

CHECKLISTE: MOTHERBOARD-KAUF

- → **Liegt eine ausführliche Anleitung bei?**
- → **Haben Sie die richtigen RAMs? Oder müssen Sie den Speicher neu kaufen, weil Ihre alten RAMs nicht passen?**
- → **Unterstützt das neue Board Stromspar-Funktionen?**
- → **Ist das BIOS in einem Flash-ROM gespeichert? Wenn ja: Wo gibt es Upgrades? Beim Händler, in einer Mailbox oder nur in Taiwan?**
- → **Sind Schnittstellen für Festplatte, Maus, Modem und Drucker schon auf dem Board integriert? Benutzen die seriellen Schnittstellen einen FIFO-Buffer (16550 kompatibel)? Sind die richtigen Kabel für die Schnittstellen dabei?**
- → **Ist auf dem Prozessor ein Lüfter installiert? Dieser sollte nicht aufgeklebt, sondern mit einer Klammer befestigt sein.**
- → **Ist der Prozessor mit Kühlung mehreren langen Einsteckkarten im Wege?**
- → **Nur für 486er-Boards: Kann auch ein DX4-Prozessor mit 3,3 Volt betrieben werden?**
- → **Garantiert der Hersteller Kompatibilität zu VESA-Localbus 2.0 oder Intel PCI 2.0?**
- → **Sind überhaupt genügend ISA/PCI/VLB-Slots für Ihre Karten vorhanden?**
- → **Hat das Board 256 KByte Second Level Cache? (Bei mehr als 16 MByte RAM sollten es 512 KByte sein)**

Sechs Gründe gegen OS/2



Die neue Softw

Zehn gute Gründ



NEU Sie bekommen alles, was Sie im Büro brauchen

Mit dem neuen OS/2 Warp können Sie im Büro sofort durchstarten. *Denn Works ist dabei inklusive*. Damit haben Sie alles, was Sie brauchen. Z. B. *Textverarbeitung* für alle schriftlichen Arbeiten. Oder *Tabellenkalkulation* für das Erstellen und Berechnen von Tabellen. Torten- oder Balkendiagramme sind schnell und einfach mit dem *Grafikprogramm* erstellt. Und eine *Datenbank* verwaltet z. B. alle Ihre Adressen. Außerdem gibt's noch einen *Berichtsgenerator* für übersichtliche Reports, einen persönlichen *Zeitplaner*, und *FaxWorks* bringt Ihre Briefe schnell und direkt auf den Weg.

Sie haben OS/2 und behalten Ihr DOS und Windows

Machen Sie sich keine Sorgen, was aus Ihrer vorhandenen Software wird. Die benutzen Sie nämlich wie gewohnt weiter. Viele Programme, auch Ihre *DOS- und Windows-Spiele*, werden unter OS/2 Warp *schneller und sicherer*. OS/2 Warp wird einfach zu Ihrem vorhandenen Windows V 3.x installiert und bringt so Ihre Windows-Programme auf *32-Bit-Tempo*. Und wenn Sie kein Windows haben, dann nutzen Sie einfach Ihre neue OS/2 Software und Ihre DOS-Programme weiter. So verbindet OS/2 Warp verschiedene Software-Welten unter einer einzigen Bedieneroberfläche.

NEU Sie installieren OS/2 im Handumdrehen

Die Installation von OS/2 Warp ist leichter denn je. Denn OS/2 Warp *erkennt auch die neueste Hardware-Technologie automatisch* und stellt Ihr System optimal ein. Und genauso einfach ist auch die Handhabung der Klickstartleiste, mit der Sie Ihre *persönliche Werkzeugleiste* kreieren. So greifen Sie schneller auf Ihre wichtigsten Programme, Spiele und Routinetätigkeiten zu.



Sie nutzen echtes Multitasking

Mit OS/2 Warp können Sie *gleichzeitig in verschiedenen Programmen arbeiten!* Während Sie einen Brief per Fax versenden, schreiben Sie normal an einem anderen Brief weiter. Und umgekehrt. Begeistert Sie gerade ein spannendes Computer-Spiel, können Sie trotzdem Fax-Nachrichten empfangen. Oder im Hintergrund Disketten formatieren, Etiketten ausdrucken oder Tabellen berechnen lassen. Und wenn Sie wollen, sogar alles gleichzeitig.

Sie sparen Zeit und Nerven durch Crash Protection

Wenn verschiedene Anwendungen gleichzeitig laufen, dann müssen sie natürlich auch besonders geschützt werden. Mit OS/2 Warp läuft jedes Programm *völlig unabhängig von allen anderen*. Und wenn beispielsweise mal ein Spiel abstürzt, dann eben auch nur dieses, während alle anderen Programme weiterarbeiten. Denn die sind dank *Crash Protection* weiterhin aktiv. Die Reset-Taste können Sie in Zukunft also ruhig vergessen.

Die haben

ESCOM PEACOCK

...und viele, viele mehr:

32-Bit-Software für OS/2 *Warp*

Das neue OS/2 Warp bringt schon eine ganze Menge Software mit. Und wenn die Ansprüche steigen oder eine ganz spezielle 32-Bit-Lösung benötigt wird, dann finden Sie in der IBM OS/2 Softwarereihe garantiert das Richtige. Überzeugen Sie sich selbst.



LAN Server 4.0

*So einfach war es noch nie, ein lokales Netz zu installieren, für unterschiedliche Benutzeranforderungen einzurichten und zu verwalten. Ob als Einstiegsversion oder für große Netzwerke, der neue LAN Server 4.0 schafft beste Verbindungen. Preis ab DM 1.275,–**



Personal Dictation

*Die IBM Spracherkennung für PCs mit einem Wortschatz von bis zu 30.000 Wörtern. Einfach ins Mikrophon diktieren, und der PC setzt die gesprochenen Wörter in Text um. Preis ab DM 2.337,–**



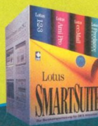
DB2/2

*Die professionelle Datenbank von IBM. In der Version 1.2 (Einzelplatzsystem) für große Datenmengen, individuelle, umfangreiche Abfragen und leistungsorientierte Anwendungen. Preis ab DM 667,–**



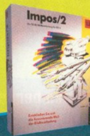
SearchManager/2

*Das treffsichere Volltextsuchsystem. Mit dem IBM SearchManager/2 überlassen Sie die Suche nach Textinhalten und Dokumenten Ihrem PC. Preis ab DM 249,–**



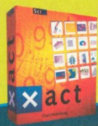
Lotus SmartSuite

*Die Komplettlösung mit Ami Pro, Lotus 1-2-3, Freelance und cc:Mail. Textverarbeitung, Grafiken, Tabellenkalkulation und Nachrichtenaustausch in einer Anwendung. Preis ab DM 699,–**



Impos/2

*Mit Impos/2 zaubern Sie die Welt der Bilder auf Ihren Bildschirm. Per Scanner, über Kodak-Photo-CD, Video oder Screenshots. Sie bearbeiten die Bilder nach Ihren Wünschen. Nur Ihre Kreativität entscheidet. Preis ab DM 198,–**



Xact

*Machen Sie aus komplexen Zahlenbergen anschauliche Grafiken. Ob 3-D-Diagramm, Geländemodell oder Liniengrafik mit Hilfe nichtlinearer Regression – mit Xact alles kein Problem. Preis ab DM 399,–**

OS/2 Warp und OS/2 Anwendungen gibt's im guten Fachhandel und bei IBM DIREKT
Senefelder Str. 2 • 63110 Rodgau • Help Fax 0 70 34/15 39 67
*Btx: Btx-Leitseite *IBM# oder *5 28 00#*

IBM DIREKT • Tel. 0 61 06/89 11 11

*Preise nur bei Bezug über IBM DIREKT zzgl.Versandkosten. Schüler- und Studentenpreise auf Anfrage.

Test: Thrustmaster F-16 Flight Control System

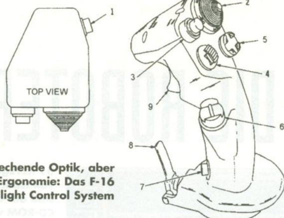
FALKEN-KNÜPPEL

Der nächste Flightstick ist gelandet. Wir sagen Ihnen, was das F-16 Flight Control System neben einem coolen Design zu bieten hat.

Zu unserem großen Vergleichstest der Flightsticks in PC Player 10/94 traf der markante neue Knüppel von Thrustmaster nicht mehr rechtzeitig ein. Doch diesen Monat konnten wir ein Serienexemplar des guten Stücks in unserer Redaktion ausprobieren. Im Vorfeld wurden die höchsten Erwartungen an den Thrustmaster-Stick gestellt. Die freie Programmierbarkeit, das Gefühl, einen echten F-16-Knüppel zu bedienen und der hohe Preis von rund 330 Mark ließen ein wahrhaft edles Teil vermuten. Um es vorwegzunehmen: Das lange Warten hat sich nicht unbedingt gelohnt. Zwar sieht der dem Steuerknüppel einer F-16 Falcon nachempfundene Stick wirklich stark aus, doch das Handling ist nicht jedermanns Sache.

Thrustmaster bietet nun neben dem Weapon Control System (WCS) und dem Phoenix von Konkurrent Gravis den dritten frei programmierbaren Joystick für PCs an. Die Software ist mit der des WCS identisch und daher genauso unübersichtlich und unnötig kompliziert. Immerhin werden vorprogrammierte Button-Belegungen für die wichtigsten Spiele mitgeliefert. Da das Keyboard am Joystick angeschlossen wird, können alle Tastaturkommandos auf die Schalter verteilt werden. Vorher müssen Sie sich jedoch durch das englische Handbuch kämpfen und eine Mini-Programmiersprache lernen. Daß es besser geht, hat Konkurrent Gravis mit der Phoenix-Software eindrucksvoll bewiesen.

Bei der Software muß der Spieler eine umständliche Mini-Programmiersprache erlernen



Ansprechende Optik, aber wenig Ergonomie: Das F-16 Flight Control System

Der F-16-Stick verwirrt zunächst durch vier Vier-Wege-Schalter, davon ein sogenannter »Coolie-Hat«, sowie fünf weitere Feuerknöpfe. Der Knüppel liegt zwar gut in der Hand, doch sind der obere Vier-Wege-Schalter sowie der danebenliegende Button für Spieler mit normal großen Händen nicht aus einer entspannten Griff-Position zu erreichen. So muß die Hand ständig auf und ab wandern, was bei längerem Spielen unangenehm zu spüren ist. Dieser Effekt wird durch den großen Widerstand der Rückholfedern des Sticks noch verstärkt, der allen Nicht-Schwarzeneggers schnell Muskelkater im rechten Arm beschert.

Muskelkater

Abgesehen von den ergonomischen Mängeln verrichtet der F-16-Stick seine Dienste in unseren Testprogrammen »Strike Commander« und »Aces over Europe« tadellos. Für diese beiden Spiele liefert Thrustmaster auch die entsprechende Programmierung mit. Bei »Comanche« mußten wir die Belegung selbst erstellen. Mit viel Geduld gelang das kleine Kunststück. Wer das WCS bereits beherrscht, hat mit dem F-16-Stick auch weniger Probleme als Einsteiger.
Läuft das ganze erst einmal, zeigt der Knüppel, was er kann. Die Schalter sprechen sehr gut an und nach einer gewissen Einarbeitungszeit hat man sein Flugzeug damit gut im Griff. Erwartungsgemäß funktioniert das F-16 Flight Control System klaglos mit dem Weapon Control System und den Ruder-Pedalen von Thrustmaster zusammen.

Plastik-Feeling

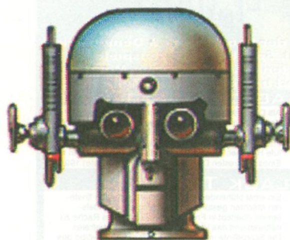
Die Optik ist zwar gelungen, doch nimmt das verwendete Plastik wieder viel von der Illusion, einen »echten« Steuerknüppel aus dem Cockpit einer F-16 in Händen zu halten. Vor allem das Gehäuse hätte etwas massiver sein dürfen. Wenn Sie einen Kauf in Erwägung ziehen, sollten Sie unbedingt vorher testen, ob die Form des Flightsticks für Ihre Hände geeignet ist.
Der Gravis Phoenix bietet mehr für weniger Geld und ein exzellenter Flightstick ohne viel Schnickschnack ist der Wingman Extreme. (fs)

f-16 flight control system

Hersteller:	**Thrustmaster**
Ca.-Preis:	**DM 330,–**
Anbieter:	**Leisuresoft, Bönen**
Schalter:	**5**
Coolie-Hat:	**4**
Besonderheit:	**Frei programmierbar**
Mechanik:	**Gut**
Grifform:	**Befriedigend**
Software:	**Mangelhaft**

Gesamturteil: Befriedigend

WIR SIND DIE ROBOTER



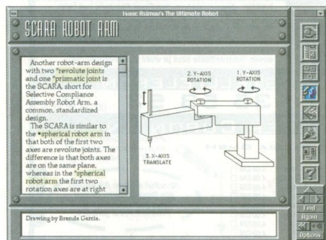
Vom Flaschenzug bis R2D2: Microsofts Roboter-ROM ist ein packender Streifzug durch die Geschichte von Mechanik, Computern und Science-fiction.



35 Kurzgeschichten von Isaac Asimov sind auf dem CD-ROM verewigt

Als am 6. April 1992 Isaac Asimov starb, verlor die Welt nicht nur einen der erfolgreichsten Science-fiction-Autoren, sondern auch einen Wissenschaftler und Visionisten, dessen Werk unter anderem die Konstruktion der »intelligenten Werkzeuge« beeinflußt hat. Am bekanntesten sind Asimovs »Gesetze der Robotik«, die besagen, daß ein Roboter Menschen schützen, Befehle befolgen und sich dann selbst schützen muß – Forscher der Kybernetik arbeiten bei der Konstruktion ihrer Maschinen unter anderem nach diesen Regeln.

Auf dem CD-ROM »Isaac Asimov's The Ultimate Robot« dreht sich alles um Roboter. Dabei wird das Thema aus den unterschiedlichsten Blickwinkeln beleuchtet. Zum einen spielen natürlich Asimovs Roboter-Kurzgeschichten eine Rolle: 35 Stück sind auf dem ROM in voller Länge enthalten, genauso wie 16 populärwissenschaftliche Essays zu dem Thema. Der Autor ist auch per Video zu sehen; aus mehreren Fernseh-Interviews wurden prägnante Aussagen von ihm zusammengestellt.



Von Gelenken und Denken: Wie Roboter funktionieren, wird ausführlich erklärt

Die Rolle des Roboters in der Science-fiction wird durch zahlreiche Ausschnitte aus Kinofilmen verdeutlicht. Die Eskapaden von R2D2 und C3PO haben hier ebenso einen Platz gefunden, wie der stets in schwarz gekleidete Roboter-Revolverheld aus »Westworld«, der mit seinen Kollegen Amok läuft und sämtliche Touristen in einem Vergnügungspark umbringt. Neben so viel Science-fiction kommt aber auch die reine Science nicht zu kurz. Auf hunderten von Bildschirmseiten ist die Geschichte der Roboter nachzuverfolgen. Mechanische Prinzipien werden mit Animationen verdeutlicht, so daß nach der Lektüre Begriffe wie »Freiheitsgrad« keine Fremdwörter mehr sind. Konkrete Einsatzgebiete von Robotern sind anhand mehrerer Dutzend Fotos und Videos präsentiert.

Mehr als Bonus-Track sollte man aber die »Robotoids« verstehen, die im Menü allerdings gleich an erster Stelle auftauchen. Dabei handelt es sich um einen Roboter-Baukasten, bei dem Sie aus ein paar Dutzend Einzelteilen einen Roboter zusammensetzen können; theoretisch gibt es über 12 Millionen Kombinationsmöglichkeiten.

Mit dem »Ultimate Robot« zeigt sich, daß ein gutes Multimedia-Produkt nicht nur medien- sondern auch themenübergreifend arbeitet. Die Kombination aus Text, Bild und Video wird durch die gleichzeitige Verknüpfung von Wissenschaft, Phantasie und Kunst zu einem Exkurs über ein Thema, das weder ein Buch, noch eine Fernsehserie in dieser Gesamtheit darstellen können.

Solche Produktkonzepte wünscht man sich öfter, um Multimedia aus der reinen »Buch auf CD«-Ecke herauszuholen.

(bs)

asimov's ultimate robot

- ☐ VGA
- ■ Super VGA
- ■ Soundblaster
- ☐ Soundblaster Pro
- ☐ General MIDI
- ☐ CD-Audio
- ☐ DOS
- ■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 4 MByte RAM und Super VGA.

Programm-Typ:	Infotainment
Hersteller:	Microsoft
Ca.-Preis:	DM 130,–
Festplatte:	ca. 2 MByte
CD-ROM:	ca. 600 MByte
Anleitung:	Englisch; gut
Programmtext:	Englisch; sehr gut
Sprachausgabe:	Englisch; befriedigend
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Befriedigend
Bedienung:	Gut

GESAMTWERTUNG: 70





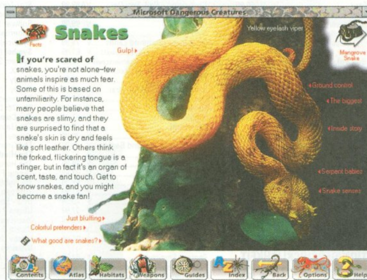




Test: »Dangerous Creatures«

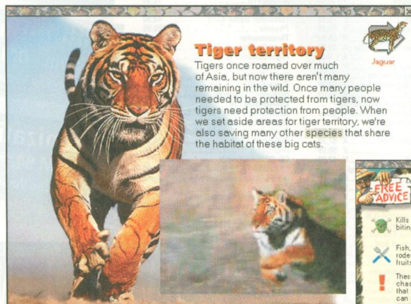
WILD UND SCHÖN

Schnappende Kiefer: In Zusammenarbeit mit dem »World Wildlife Fund« entstand Microsofts neues Multimedia-Sachbuch über wilde Tiere.

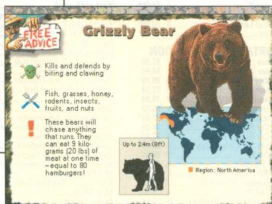


Von den Haupttafeln verzweigt man zu den jeweiligen Unterthemen

Was haben Bären, Boas und Büffel außer dem Anfangsbuchstaben gemeinsam? Sie können für unvorsichtige Menschen sehr gefährlich werden. Ob zu Lande, zu Wasser oder in der Luft – an der Spitze der Nahrungspyramide hat die Natur jeweils Raubtiere gestellt, die außer dem Menschen meist keine natürlichen Feinde haben. Aber auch einige Pflanzen- und Planktonfresser können äußerst unangenehm reagieren, wenn Sie durch falsches Verhalten gereizt werden.
Jenen »gefährlichen Kreaturen« widmet sich Microsofts neues Multimedia-Sachbuch »Dangerous Creatures«. Der Präsentation des CD-ROMs kommt es sicher entgegen, daß die gefährlichsten Tiere oft auch die schönsten sind. Was von uns beispielsweise als nettes Farbenspiel interpretiert wird, ist in Wirklichkeit ein Warnsignal der Natur: Rot und Gelb zu Lande sowie grelle Blautöne im Meer bedeuten in aller Regel: »Vorsicht, Du solltest mir lieber nicht auf die Nerven gehen!«
Nach dem Installieren kann man sich auf Wunsch erstmal ein Einführungsvideo zeigen lassen, das die einfach zu erlernende Bedienung umfassend erklärt. Das Programm erinnert in Aufbau und Bedienung stark an die Vorgänger »Dinosaurs« und »Ancient Lands«: Die Themen werden auf verschiedenen Tafeln präsentiert, die miteinander verbunden sind. Meist ist ein großes Bild des jeweiligen Tieres von mehreren kleinen Phrasen umgeben, deren Anklicken einen bestimmten Sachverhalt näher beschreibt. Mit einer kleinen Filmrolle gekennzeichnete Schlagwörter rufen einen von zahlreichen Videoclips auf. Die Texte sind informativ und witzig, wenn auch etwas kurz geraten – das Programm will sichtlich kein wissenschaftliches Nachschlagewerk darstellen.
Prinzipiell gibt es fünf Möglichkeiten, um auf das CD-Sachbuch zuzugreifen: Vom alphabetischen Index oder dem Atlas aus, über



Zahlreiche Kurzvideos sorgen für Abwechslung



Eine kleine Faktensammlung hilft, die Tiere einzuordnen





die Menüpunkte »Lebensräume« und »Waffen«, oder mit Hilfe der »Guided Tours«. Bei letzteren warten drei Fremdenführer mit jeweils vier verschiedenen Touren darauf, Sie durch eine vorgegebene Reihe von Tafeln zu begleiten. Während der Abenteuerer viel Wert auf Erlebnisberichte legt, geht die Fotoreporterin analytischer zur Sache und die Geschichtenerzählerin berichtet von Märchen in Zusammenhang mit Wildtieren. Zu jeder Tafel bekommt man also etwas erzählt, kann sich danach beliebig weiter informieren und schließlich durch Klick aufs Führungs-Icon mit der Tour fortfahren. Die mitunter angenehm ironischen Kommentare sind gut verständlich und vor allem sehr interessant.

Auch die sonstige Sounduntermalung ist gelungen; ständig raschelt und brüllt es aus den Lautsprecherboxen. In einer speziellen Tafel können Sie verschiedenen Tierbildern mit der Maus typische Laute entlocken, in einer anderen erhält man auf ähnliche Weise Größenvergleiche: Es ist halt eine Sache, die Längenmaße eines weißen Hais nur gesagt zu bekommen – aber eine ganz andere, eine Menschlein-Silhouette vor einem maßstabsgerechtem Hai-Foto zu sehen. Der Zerstreuung dienen vier kleine Spiele der Marke »Welche Abdrücke gehören zu welchem Tier?«, nach deren Bewältigung zur Belohnung ein sonst nicht zugängliches Video gezeigt wird.

Zu jedem vorgestelltem Tier verrät ein Facts-Icon diverse wissenswerte Infos wie Beuteschema und Verbreitungsraum. Auch hier wird ein Größenvergleich angezeigt – wußten Sie, daß es Krabben mit einer »Spannweite« von acht Metern gibt? Als weitere Gimmicks läßt sich eine Bildergalerie aufrufen, deren Fotos man auch als Hintergrundgrafiken installieren kann. Zwei unterdurchschnittliche Bildschirmschoner stören nicht weiter; nützlicher mutet da schon die Druckfunktion an, um besonders schöne Motive zu verewigen.

Dangerous Creatures stellt ein Paradebeispiel dafür dar, wie man das Schlagwort »Multimedia« in die Tat umsetzen kann. Es ist nur betrüblich, daß es genausogut den Titel »Endangered Creatures« (gefährdete Geschöpfe) tragen könnte: Viele für den Menschen gefährliche Tiere sind vom Aussterben bedroht. Momentan ist dieses CD-ROM nur in Englisch erhältlich, doch Microsoft arbeitet an einer deutschen Übersetzung. **(la)**

dangerous creatures

■ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	■ Soundblaster Pro
■ General MIDI	❑ CD-Audio
❑ DOS	■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM und Super VGA.

Programm-Typ:	**Multimedia-Sachbuch**
Hersteller:	**Microsoft**
Ca.-Preis:	**DM 130,–**
Festplatte:	**ca. 3 MByte**
CD-ROM:	**ca. 610 MByte**
Anleitung:	**Online-Einführung**
Programmtext:	**Englisch; gut**
Sprachausgabe:	**Englisch; sehr gut**
Grafik:	**Sehr gut**
Sound:	**Gut**
Bedienung:	**Sehr gut**

GESAMTWERTUNG: 80





computerclub

Billig und leicht dubios: Man nahme jeweils eine Folge der TV-Sendung »WDR Computerclub«, packe sie in Form digitalisierter Videoclip-Häppchen auf eine CD und schmecke das Ganze mit diversen Pressemitteilungen und ein bisserl Shareware ab. Fertig ist das »aktuelle CD-ROM-Magazin«. Hauptsache vollgemüllt; ein klares Konzept irritiert nur.

Angesichts der relativ großen, erträglich scharfen Videoclips stellt sich die Frage »Warum nur?«. Wer unbedingt auf den Dämmerschoppen-Charme der Präsentation abgehobener Themen steht, schaut sich völlig kostenlos und in besserer Bildqualität das Machwerk im Fernsehen an. Und so genial ist der Computerclub auch wieder nicht, daß WDR-lose Röhrengucker für diesen Genuß 20 Mark abdrücken müßten, zumal PC-Spiele quasi Tabu-Status haben. Eher erheiternd sind die völlig kritiklos wiedergegebenen Pressemitteilungen. Auch hier wird der Bereich Spiele außen vor gelassen, dafür erfahren wir prickelnde Infos über den Ausbau des Telekommunikationssystems auf der Insel Laos. Auf Ausgabe 10/94 findet man außerdem eine Demoversion des Videoclip-Adventures »Inspektor Zebok«.

Ein Kraut-und-Rüben-ROM ohne echte Highlights. Im Zweifelsfalle einmal kaufen und selber urteilen: Mit 20 Mark ist der monatlich erscheinende »Computerclub« in fairen Preisgefilden angesiedelt. **(hl)**

computerclub

■ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	❑ Soundblaster Pro
❑ General MIDI	❑ CD-Audio
❑ DOS	■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 4 MByte RAM und Super VGA.

Programm-Typ:	**Computermagazin**
Hersteller:	**MultiTec/bhv**
Ca.-Preis:	**DM 20,–**
Festplatte:	**ca. 1 MByte**
CD-ROM:	**ca. 630 MByte**
Anleitung:	**Deutsch; befriedigend**
Programmtext:	**Deutsch; gut**
Sprachausgabe:	**Deutsch; gut**
Grafik:	**Befriedigend**
Sound:	**Ausreichend**
Bedienung:	**Befriedigend**

GESAMTWERTUNG: 40





mountainbiking

Als Nicht-Mountainbiker wundert man sich über die Faszination, welche das Herabrasen abschüssiger Strecken auf einige Zeitgenossen ausübt. Wahrscheinlich ist es ein schönes Gefühl, wenn unten im Tal die Angst wieder verebbt…

Für alle Bergradler und solche, die es werden wollen, hat Boeder eine Multimedia-CD zusammengestellt. Neben vielen Fotos und einigen Videos gibt es dynamisches Hintergrundgedudel und auf Wunsch etwas Sprachausgabe (die Texte werden vorgelesen) zu bewundern.

Das Programm teilt sich in neun Segmente auf, wobei die meisten aus mit Bildern kombiniertem Text bestehen. So erfährt man alles Wissenswerte über die Geschichte des Mountainbikens (Gähn!), die technischen Bestandteile eines Rads sowie Sinn und Zweck der diversen Zusatzgimmicks, mit denen man seinen bergsteigenden Drahtesel aufrüsten kann. Eine »Biker-Datenbank« behandelt gezwungen komisch allerlei Fachbegriffe – endlich kann man als Voll-Laie Wörter wie »Downhill« in den Mund nehmen. Die Qualität der Videos und Bilder ist gut, auch die technische Ausführung des Programms kann gefallen; Mountainbike-Fans werden von dem CD-ROM sicherlich begeistert sein. Für Normalradler, Autofahrer und Fußgänger tendiert der prakische Nutzen allerdings gegen Null. **(la)**

mountainbiking

■ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	■ Soundblaster Pro
■ General MIDI	❑ CD-Audio
❑ DOS	■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM und Super VGA.

Programm-Typ:	**Fahrrad-Nachschlagewerk**
Hersteller:	**Boeder**
Ca.-Preis:	**DM 100,–**
Festplatte:	**ca. 2,5 MByte**
CD-ROM:	**ca. 630 MByte**
Anleitung:	**Deutsch; befriedigend**
Programmtext:	**Deutsch; gut**
Sprachausgabe:	**Deutsch; befriedigend**
Grafik:	**Gut**
Sound:	**Befriedigend**
Bedienung:	**Gut**

GESAMTWERTUNG: 60





cinemania 95

Filmfreunde mit CD-ROM haben sicher schon eine Ausgabe von Microsofts »Cinemania« im Schrank, dem Multimedia-Filmlexikon. Und weil jedes Jahr neue Streifen gedreht werden, gibt's auch bei Cinemania einen jährlichen Update. Die neue Fassung, vorausblickend »Cinemania 95« genannt, enthält gegenüber dem Vorgänger alle Filme von 1993 sowie ein paar Dutzend aktuelle 94er-Produktionen; komplett ist der Jahrgang aber wegen der Vorlaufzeiten nicht.

Ansonsten verpaßte man Cinemania ein etwas schöneres Outfit (jetzt im Marmor-Look) und hat einige neue Kategorien eingeführt, in denen die Filme wahlweise sortiert werden. Unter dem Oberbegriff »Suggestions« lassen sich dann die spannendsten Thriller oder die Filme mit den besten Spezialeffekten heraussuchen. Auch Kategorien wie »für die ganze Famile« oder »die größten Flops« fehlen nicht.

Das war's dann schon – wer Cinemania 94 besitzt, findet neben den gern gesehenen Updates höchstens noch einen Filmausschnitt aus »Der weiße Hai«, den es auf dem Vorgänger nicht gab. Wer noch kein Cinemania hat, sollte auf die neue Version warten, denn für Filmfreunde gibt es keine Alternative zu den fantastischen Suchmöglichkeiten auf diesem ROM. Einziger Haken: Immer noch sind die meisten Standbilder nur schwarzweiß. **(bs)**

cinemania 95

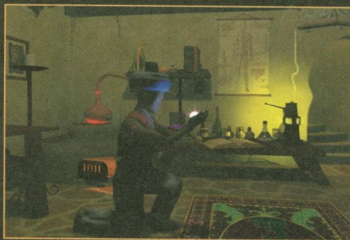
❑ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	❑ Soundblaster Pro
❑ General MIDI	❑ CD-Audio
❑ DOS	■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 4 MByte RAM und Super VGA.

Programm-Typ:	**Filmlexikon**
Hersteller:	**Microsoft**
Ca.-Preis:	**DM 130,–**
Festplatte:	**ca. 2 MByte**
CD-ROM:	**ca. 650 MByte**
Anleitung:	**Englisch; gut**
Programmtext:	**Englisch; sehr gut**
Sprachausgabe:	**Englisch; gut**
Grafik:	**Befriedigend**
Sound:	**gut**
Bedienung:	**gut**

GESAMTWERTUNG: 80

SULTANE



SPRÜCHE



SPEED

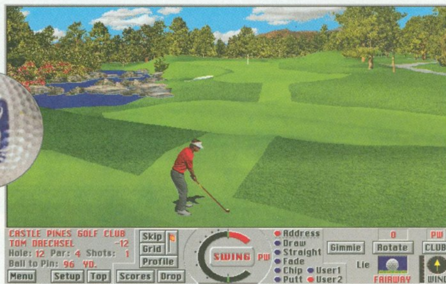




EINZIGARTIGES FLUGERLEBNIS DURCH BULLFROGS NEUE 3D-FRAKTALGRAFIKEN

LUST AUFS GRÜN

Golf im allgemeinen, Links Pro im speziellen und Tests aller Kursdisketten im Detail: Unser Special verrät, bei welchen digitalen Golfanlagen Sie am meisten Spaß fürs Geld bekommen.



Testsieger: Castle Pines sollte sich kein Computer-Golfer entgehen lassen

Sie glauben allen Ernstes, der Ryder Cup findet auf einer Trabrennbahn statt? Sie meinen, einen Caddy braucht man nur für ein CD-ROM Laufwerk und halten Bernhard Langer für den großen Bruder unseres Redakteurs Jörg Langer? Dann haben Sie leider überhaupt keine Ahnung von Golf – aber das läßt sich rasch ändern. Für alle, die bis jetzt noch nicht gewußt haben, daß man Golf nicht nur fahren, sondern auch spielen kann, gibt es den PC Player-Crashkurs. Fortgeschrittene erbauen sich am Test aller Kursdisketten, die sowohl für »Links 386 Pro« als auch »Microsoft Golf« verwendet werden können.

Golf für Einsteiger

Golf ist ein sehr altes Spiel, daß urkundlich im 15. Jahrhundert erstmals erwähnt wurde. Damals war es den schottischen Schäfern zu langweilig. Sie vertrieben sich die Zeit mit einem Spielchen, bei dem sie mit ihrem Schäferstab kleine Steine in Kaninchenhöhlen schossen. Gottlob hat sich in den letzten 500 Jahren das Spiel aber soweit gewandelt, daß man nicht mehr auf Kaninchenbauten angewiesen ist. Wäre ja auch schade um die niedlichen Häschen.

Die Grundidee des Golfspiels ist schnell erklärt: Man befördert einen kleinen Kunststoffball mit Hilfe eines Schlägers in das Loch – mit möglichst wenigen Schlägen, versteht sich. Diese Prozedur wiederholt sich bei allen 18 Löchern eines Golfkurses und am Ende ist derjenige mit der niedrigsten Schlagzahl der Gewinner. Dabei ist für jede Bahn eine gewisse Anzahl von Schlägen vorgegeben, das sogenannte »Par«. Je nach Länge werden die 18 Bahnen in Par 3-, Par 4- und Par 5-Löcher eingeteilt. Meistens hat ein Golfkurs eine Regelschlagzahl von 72 (Par 72). Benötigen Sie für den gesamten Kurs z.B. 75 Schläge, so lautet das Endergebnis +3 (3 über Par).

Für jede einzelne Bahn erfolgt dabei eine Einzelbewertung. Gelingt es, den Ball mit genau der angegebenen Anzahl von Schlägen in das Loch zu befördern, so spielt man ein »Par«, benötigen Sie einen Schlag mehr, wird dies als »Bogey« bezeichnet. Wird der Ball mit einem Schlag weniger als angegeben eingelocht, so spricht man von einem »Birdie«; bei zwei Schlägen weniger von einem »Eagle«. Wenn Sie also mit vier Schlägen einlochen, dann haben Sie auf einem Par-3-Loch ein »Bogey« und auf einem Par-5-Loch ein »Birdie«.

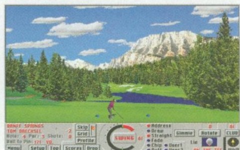
Nun, wo Sie die Grundlagen des Golfspiels kennengelernt haben, können sie sofort losrennen und sich um die Mitgliedschaft bei einem Golfclub bemühen. Allerdings dürften die Aufnahmegebühren von bis zu 15.000 DM Ihr Lächeln gefrieren lassen. Aber wozu haben Sie schließlich einen PC?

Die Mutter aller Golf-Simulationen

Golf ist sicher keine billige Sportart und das gilt uneingeschränkt auch für die Referenz aller Golfspiele auf dem PC. Links 386 Pro liefert fantastische hochauflösende Grafiken aber wird in der Grundversion nur mit einem einzigen Kurs ausgeliefert. Eine Windows-Version des Programms ist als »Microsoft Golf 2.0« erhältlich. Inzwischen sind neun weitere Kurse erschienen, die separat gekauft werden können. Um Ihnen die Entscheidung zu erleichtern, haben wir alle erhältlichen Kurse einmal auf Herz und Nieren bzw. Grüns und Fairways getestet. Gewertet wurde auf einer Notenskala von 1 bis 6 in den Kategorien »Anlage«, »Kursgestaltung« und »Anspruch«. Bei der Anlage wird der optische Gesamteindruck bewertet, bei der Kursgestaltung wurde Wert gelegt auf Abwechslung im Design der einzelnen Bahnen. Anspruch bewertet die Spielbarkeit für Fairways und Grüns.

Banff Springs

Alberta, Canada – Par 71, 6.626 Yards



Banff Springs: Gebirgspanorama

Die Anlage von Banff Springs, inmitten der kanadischen Rocky Mountains gelegen, bietet ein fantastisches Gebirgspanorama und ist auch im übrigen ein Leckerbissen. Die kurvigen Fairways, von unzähligen Nadelbäumen gesäumt und von Bunkern geschützt, bieten wirklichen Golfgenuß. Ebenso wie die welligen Grüns verlangen sie einiges an spielerischem Können. Abwechslung bietet vor allem die intelligente Streckenführung und das Einbeziehen von Wasserhindernissen.

- ▶ Anlage: .... Gut
- ▶ Kursgestaltung: .... Gut
- ▶ Anspruch/Fairways: .... Gut
- ▶ Anspruch/Grüns: .... Gut
- ▶ Gesamtbewertung: .... Gut (2,0)

Empfehlung: Für den Einsteiger weniger geeignet, für Fortgeschrittene eine echte Herausforderung.

The Belfry

Wishaw, North Warwickshire, England – Par 72, 6.975 Yards



The Belfry: wahnwitzige Wasserhindernisse

The Belfry, dem Golfliebhaber spätestens seit 1993 als Austragungsort des letzten Ryder Cups bekannt, zeichnet sich durch raffiniert angelegte Fairways und Wasserhindernisse aus. Wenige Bunker und gut spielbare Grüns gleichen diesen hohen Anspruch an das spielerische Können allerdings wieder aus. Die Anlage selbst ist, von den verschiedenen Teichen und Bächen abgesehen, mit niedrigem Baumbestand recht schlicht gehalten. Durch seine gelungene Gestaltung der Fairways bietet der Kurs dennoch reichlich Abwechslung. Vor allem die Bahnen 10 und 18 sollten jedes Golferherz höher schlagen lassen.

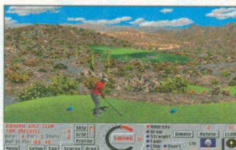
- Anlage: .... Befriedigend
- Kursgestaltung: .... Gut
- Anspruch/Fairways: .... Gut
- Anspruch/Grüns: .... Befriedigend
- Gesamtbewertung: .... Gut (2,5)

Empfehlung: Für Einsteiger weniger geeignet, für Fortgeschrittene lohnend.

Bighorn Golf Club

Santa Rosa, Kalifornien – Par 72, 6.888 Yards

Unter der Anleitung des bekannten Architekten Arthur Hill entstand in der Wüste Kaliforniens Bighorn ein recht ungewöhnlicher Golfkurs. Mitten in der felsigen Steinwüste der Santa Rosa Mountains zieht sich Bighorn wie ein grüner Teppich durch die karge Landschaft. Als natürliche Vegetation säumen Kakteen und Dornenbüsche die langen und geraden Fairways. Da auf eine Baumbepflanzung verzichtet wurde, sind die Fairways offen und fordern daher zu langen Abschlägen heraus. Anstatt von Sandbunkern werden die Bahnen häufig von Felseneinschnitten durchbrochen.



Bighorn: durch die Wüste

Die raffinierten Grüns sind zwar größflächig angelegt, erschweren das Putten aber durchwegs durch Unebenheiten und sind neben den fünf Wasserhindernissen die eigentliche Herausforderung des Kurses. Wenn man von der ungewöhnlichen Kulisse absieht, bietet die Anlage von Bighorn gerade wegen der anspruchslosen Gestaltung der Fairways kaum Abwechslung.

- Anlage: .... Gut
- Kursgestaltung: .... Befriedigend
- Anspruch/Fairways: .... Ausreichend
- Anspruch/Grüns: .... Gut
- Gesamtbewertung: .... Befriedigend (2,75)

Empfehlung: Für Einsteiger geeignet, für Fortgeschrittene zu anspruchslos.

Castle Pines Golf Club

Denver, Colorado – Par 72, 6834 Yards

Der Castle Pines Golf Club im Herzen von Colorado, nahe von Castle Rock gelegen, ist ein wahres Eldorado für jeden Golfer. Entworfen von der Golflegende Jack Nicklaus, glänzt der Kurs durch seine phantasievolle und unkonventionelle Gestaltung der Fairways. Das hügelige Gelände wurde optimal in die Kursgestaltung einbezogen, so daß bei manchen Bahnen ein Höhenunterschied von 30 Metern oder mehr für zusätzliche Schwierigkeit sorgt. Offenes Terrain wechselt sich dabei mit dichtem Baumbestand ab und gibt dabei einen Blick auf das wunderbare Panorama frei. Die zum Teil steil abfallenden Grüns machen das Putten zu einer echten Herausforderung.



Castle Pines: für jeden etwas

- Anlage: .... Gut
- Kursgestaltung: .... Sehr Gut
- Anspruch/Fairways: .... Sehr Gut
- Anspruch/Grüns: .... Gut
- Gesamtwertung: .... Sehr Gut (1,5)

Empfehlung: Ein Hochgenuß, aber nur für fortgeschrittene Golfer geeignet.

Firestone Country Club

Arkon, Ohio – Par 72, 7.173 Yards



Firestone: einfach, aber fad

Als firmeneigener Golfplatz bereits im Jahr 1929 von Industriemagnat Harvey Firestone in Auftrag gegeben und komplett überarbeitet im Jahr 1960, ist Firestone bekannt für seine gute Spielbarkeit. Lange gerade Fairways, groß angelegte Grüns, wenige Fairway-Bunker und nur vereinzelte Wasserhindernisse machen den Kurs gerade für Anfänger interessant. Die Anlage gibt sich aber mit den durchwegs von Laub- und Nadelbäumen gesäumten Fairways eher schlicht und bietet keine große Abwechslung.

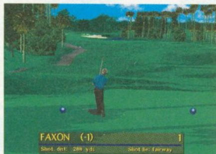
- Anlage: .... Ausreichend
- Kursgestaltung: .... Mangelhaft
- Anspruch/Fairways: .... Ausreichend
- Anspruch/Grüns: .... Befriedigend
- Gesamtwertung: .... Ausreichend (4,0)

Empfehlung: Allenfalls für Einsteiger ist der biedere Kurs brauchbar.

Harbour Town

Hilton Head Island, South Carolina – Par 72, 6.986 Yards

Dieser Kurs ist bereits im Hauptprogramm enthalten und wird hier nur der Vollständigkeit halber mit aufgeführt. Eröffnet im Jahre 1969 zeichnet sich der teilweise am Meer gelegene Golfkurs durch kleine, aber nahezu ebene Grüns aus.



Die Alternative: »PGA 486« ist der härteste Rivale für »Links 386«

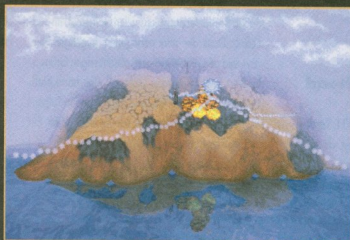
PGA TOUR GOLF 486

Besitzer luxuriöser Hardware haben seit kurzem eine echte Golf-Alternative. Mit der CD-ROM-Sportsimulation »PGA Tour Golf 486« hat Electronics ein edles Programm veröffentlicht, das grafisch und spielerisch ein erntzunehmender Konkurrent ist. Ohne Doublespeed-Laufwerk und 8 MByte RAM sind die Wartezeiten allerdings tödlich. Drei Kurse sind serienmäßig auf dem CD-ROM mit dabei. Weitere Einzelheiten zu PGA bietet unser Testbericht in PC Player 10/94.

FEUER



FLUCHT

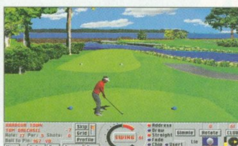


FANTASIE





EINFACHE MAUSBEDIENUNG



Harbour Town: der Standardkurs

Die relativ schmalen Fairways sind von reichen Baumbestand umgeben und die Grüns werden durch zahlreiche Bunker gut verteidigt. Die kurzen Par-3-Löcher sind durch Wasserhindernisse flankiert, was eine reizvolle Herausforderung darstellt.

▶ Anlage: .... Gut
▶ Kursgestaltung: .... Gut
▶ Anspruch/Fairways: .... Gut
▶ Anspruch Grüns: .... Befriedigend
▶ Gesamtwertung: .... Gut (2,25)

Empfehlung: Für Einsteiger und Fortgeschrittene gut geeignet.

Innisbrook Copperhead Course

Tarpon Springs, Florida – Par 71, 7.031 Yards

Floridas Golfanlage Nr. 1 überzeugt durch anspruchsvolle Fairways und Grüns in einer prächtigen Anlage mit reichem Baumbestand. Die gewundenen Fairways mit engstehenden Bäumen und tiefhängenden Zweigen sind tückisch, die großflächigen Grüns werden durch zahlreiche Bunker sehr gut verteidigt. Zu den besonderen Attraktionen zählen wilde Enten und freilaufende Krokodile!



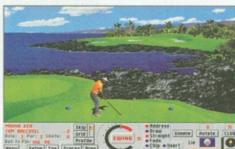
Innisbrook: Krokodile und wilde Enten

▶ Anlage: .... Gut
▶ Kursgestaltung: .... Befriedigend
▶ Anspruch/Fairways: .... Gut
▶ Anspruch/Grüns: .... Gut
▶ Gesamtwertung: .... Gut (2,25)

Empfehlung: Für Einsteiger weniger geeignet, für Fortgeschrittene sehr gut.

Mauna Kea

Island of Hawaii – Par 72, 7114 Yards



Mauna Kea: hawaiianische Schönheit

Mauna Kea bietet anspruchsvollen Golfgenuß im Südseeflair. Dank der stark gebogenen, hügeligen Fairways und den plateauartigen, abschüssigen Grüns ist der Kurs sogar für jeden Golfprofi eine harte Nuß. Die Fairways, von Palmen und rot-blühenden Tulpenbäumen flankiert, sind zudem schwer einzusehen. Ein fantastisches Panorama mit Blick auf den Pazifik und den nahegelegenen Vulkan Mauna Kea machen das Golfspiel hier zu einem wahren Vergnügen.

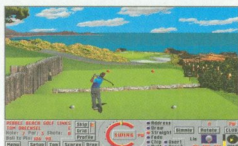
▶ Anlage: .... Gut
▶ Kursgestaltung: .... Gut
▶ Anspruch/Fairways: .... Sehr Gut
▶ Anspruch/Grüns: .... Sehr Gut
▶ Gesamtwertung: .... Sehr Gut (1,5)

Empfehlung: Schöne Landschaft, aber nur Profis zu empfehlen.

Pebble Beach

Monterey, California – Par 72, 6795 Yards

Pebble Beach ist unbestritten eine der schönsten Anlagen der Welt und versetzt jeden Spieler in ein wahres Golf-Paradies. Die herrliche Anlage mit den felsigen Steilklippen, den verschiedensten Baumarten, Hecken und Blumenbeeten ähnelt eher einem gut gepflegten Park als einem Golfplatz. Spielerisch kann die an der kalifornischen Küste gelegene Anlage durch schräg abfallende, zum Teil schwer einsehbare Fairways und knifflige Grüns überzeugen.



Pebble Beach: Baumvielfalt & Blumenbeete

▶ Anlage: .... Sehr Gut
▶ Kursgestaltung: .... Gut
▶ Anspruch/Fairways: .... Gut
▶ Anspruch/Grüns: .... Gut
▶ Gesamtbewertung: .... Gut (1,75)

Empfehlung: Sowohl für Einsteiger als auch für Fortgeschrittene eine lohnende Anschaffung.

Pinehurst Resort & Country Club

North Carolina – Par 72, 7.028 Yards



Pinehurst: Sandbunker satt

Die gesamte Anlage von Pinehurst umfaßt sieben Golfkurse, von denen Pinehurst Number Two einst für Links digitalisiert wurde. Der Kurs präsentiert sich durch seine Lage inmitten eines ausgedehnten Waldgebietes optisch reizvoll. Hochgewachsene Bäume am Rande der Fairways finden sich auf allen Bahnen, die zu langen Abschlägen einladen. Strategisch gut plazierte Sandbunker schützen die Grüns, deren Schwierigkeitsgrad sich auf den letzten neun Bahnen zunehmend steigert. Auf Wasserhindernisse wurde allerdings gänzlich verzichtet.

▶ Anlage: .... Befriedigend
▶ Kursgestaltung: .... Ausreichend
▶ Anspruch/Fairways: .... Befriedigend
▶ Anspruch/Grüns: .... Gut
▶ Gesamtwertung: .... Befriedigend (3,0)

Empfehlung: Gemäßigter Schwierigkeitsgrad, aber leider etwas langweilig.

(Thomas Drechsel/hl)

ALLE LINKS-KURSE IM VERGLEICH

Ranking	Golfkurs	Anlage	Kurs-gestaltung	Anspruch Fairways	Anspruch Grüns	Noten-Durchschnitt
1.	Castle Pines	2	1	1	2	1,5
2.	Mauna Kea	2	2	1	1	1,5
3.	Pebble Beach	1	2	2	2	1,75
4.	Banff Springs	2	2	2	2	2,0
5.	Harbour Town	2	2	2	3	2,25
6.	Innisbrook	2	3	2	2	2,25
7.	The Belfry	3	2	2	3	2,5
8.	Bighorn	2	3	4	2	2,75
9.	Pinehurst	3	4	3	2	3,0
10.	Firestone	4	5	4	3	4,0

Die Bewertung erfolgt nach dem Schulnotenprinzip von 1 (»sehr gut«) bis 6 (»ungenügend«)

MONSTER



MANA



Magic Carpet™



Distributed By



ELECTRONIC ARTS®



™

DAS TESTKONZEPT VON PC PLAYER

SPIELE-PHILOSOPHIE

Um Sie möglichst umfassend und kritisch über die neuen Spiele zu informieren, hat die Redaktion ein ausgeklügeltes Wertungssystem auf die Beine gestellt.

Im Mittelpunkt jeder PC Player stehen die Tests neuer Spiele und sonstiger »Fun-Software« für den PC. Jedes Programm wird gnadenlos analysiert, doch nach welchen Kriterien bewerten wir dabei eigentlich? Diese Seite gibt einen kurzen Abriß aller essentiellen Informationen über Maßstäbe und Zutaten bei unseren Artikeln.

Neben der Spielbeschreibung und vielen Bildschirmfotos werden Sie bei den Tests auf folgende Elemente stoßen:

Meinungskasten

Ganz subjektiv verrät der zuständige Tester, was ihn an einem Programm begeistert oder ärgert. Bei Rezensionen, die mindestens drei Seiten lang sind, kommt auch ein zweiter Redakteur mit seiner Meinung zu Wort.

heinrich lenhardt

Eine Spielidee, die fasziniert: Wackere kleine Zeitschriften-Redaktion im Kampf mit Bürokraten, gegen die der Obergegner von Ravenloft wie ein harmloser Schulbub wirkt. Puzzles müssen in komplexen Dialog-Menüs geknackt werden. Kein Fest der Sinne, aber harte, kompakte Endzeit-Dramatik.

Meinung pur: Der Tester spricht

Im Wettbewerb

Die eine Flugsimulation mag schön und gut sein – aber vielleicht gibt es schon ein Konkurrenzprodukt, das noch mehr Spaß macht? In dieser Tabelle ordnen wir den Testkandidaten in einer Rangliste ein, die ihn mit ähnlichen Spielen vergleicht.

im wettbewerb

Souverän verweist Poing Quest II die anderen aktuellen SF-Adventures auf die Plätze. Einige Alternativen haben ihren speziellen Reiz: Enterprise-Fans greifen gerne zu den beiden Star-Trek-Titeln. Weniger Puzzles, tolle Gags bietet die Persiflage Space Quest V. Tsunamis Ringworld ist weder sonderlich originell noch komplex.

POING QUEST II	**80**
Space Quest V	77
Star Trek: Judgment Rites	73
Star Trek: 25th Aniversary	70
Ringworld	52

»Im Wettbewerb« listet Alternativen auf

Wertungskasten

Am Ende jedes Tests wird abgerechnet; da befindet sich nämlich dieser umfangreiche Textkasten. Hier liefern wir eine Reihe von technischen Angaben ab: Welche Hardware wird von dem Programm unterstützt und welche Konfiguration empfiehlt die Redaktion? Sprache und Qualität der Dokumentation werden ebenso untersucht wie die Frage, wieviel Platz das gute Stück auf der Festplatte verschlingt oder wie gut ein CD-ROM gefüllt ist. Grafik und Sound werden mit Schulnoten von »sehr gut« bis »ungenügend« bewertet.

Das angegebene RAM-Minimum sagt aus, wieviel KByte unter DOS »frei« sein müssen (Sie erhalten die Angabe über die Speicherbelegung Ihres Rechners, wenn Sie auf der DOS-Ebene das Kommando »MEM« eingeben). Um möglichst exakt von Spiel zu Spiel vergleichen zu können, bieten wir Ihnen außerdem eine abschließende Gesamtwertung an. Sie liegt irgendwo im Bereich zwischen 0 (schlimmstens) und 100 (optimal). Ein durchschnittliches Spiel würde z.B. eine Wertung um die 50 erhalten. Wir werden uns hüten, Mittelmaß-Produkte hochzujubeln; Als »hochprozentig« stufen wir nur Spiele ein, die auch langfristig Spaß machen. Diese sehr feine Beurteilung ist deshalb möglich, weil sie eine Art Kompromißwertung zwischen den verschiedenen Geschmäckern unserer Redakteure ist.

LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES

286 ■ 386/486 ■ VGA Super VGA ■ Soundblaster S'Blaster Pro ■ Roland General MIDI ■ Maus Joystick

Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	Kneidotronic
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Englisch; viel (dt. Vers. in Vorbereitung)
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Sehr gut
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 580 KByte
Festplattenplatz: ca. 7 MByte

Besonderheiten:
Eine Schippe Poinger Heimaterde liegt jeder Packung bei..

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und Super VGA.

80

Für jedes Spiel gibt es einen ausführlichen Wertungskasten

CD-ROM-Spiele

Mit einem besonderen Symbol werden Besprechungen von CD-ROM-Versionen gekennzeichnet. Spezielle CD-Entwicklungen oder deutlich verbesserte Umsetzungen testen wir besonders ausführlich. Quasi unveränderte Adaptionen von Disketten-Titeln werden etwas kürzer abgehandelt.

Auch bei der Gesamtwertung von CD-Programmen zählt allein der Spielspaß: Wird ein Floppy-Programm 1:1 auf CD rübergenudelt, ist dies nicht besonders originell. Wir übernehmen dann die Gesamtwertung von der Disketten-Version. Eine Aufwertung können CD-Versionen nur bei deutlichen spielerischen Verbesserungen erwarten. Schnickschnack wie z.B. leicht überarbeitete Musik reichen nicht, um mehr Punkte bei der Gesamtwertung zu kassieren.

CD ROM

An diesem Zeichen erkennen Sie CD-ROM-Tests

Software allgemein

Für die Tests von »Nicht-Spiele-Software« gibt es einen etwas schlankeren Kasten mit einigen inhaltlichen Änderungen. Da Anwendungen in der Regel

immer Maus-Steuerung voraussetzen, machen wir an Stelle der Maus/Joystick-Info eine andere Angabe: Dank der Boxen »DOS« und »Windows« sehen Sie auf einen Blick, welches Betriebssystem das Programm benötigt.

Noch eine Anmerkung zur Gesamtwertung: Bei Spielen beurteilen wir den Spielspaß hauchfein mit einem Wert zwischen 1 und 100 Punkten.

david bowie: jump

❑ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	■ Soundblaster Pro
❑ General MIDI	❑ CD-Audio
❑ DOS	■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM und Maus.

Programm-Typ:	Interaktives Musikvideo
Hersteller:	Ion
Ca.-Preis:	DM 100,–
Festplatte:	ca. 0,5 MByte
CD-ROM:	ca. 620 MByte
Anleitung:	Englisch
Programmtext:	Englisch
Sprachausgabe:	Englisch
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Gut
Bedienung:	Gut

GESAMTWERTUNG: 60

Der Wertungskasten für Anwendungs-Software

Bei Anwendungssoftware kann man nicht so genau zwischen den einzelnen Titeln differenzieren wie bei Spielen; zu unterschiedlich sind die Ausrichtungen der einzelnen Programme. Da wir Ihnen hier keine Nonsens-Wertung zumuten wollen, bewerten wir Anwendungen nur in Zehner-Schritten (also 10, 20, 30 Punkte, etc.). **(hl)**

DAS TEST-TEAM



HEINRICH LENHARDT (hl)

Wo ein Ball rollt, ist Lenhardt nicht fern: Der Sportspiel-Enthusiast der Redaktion fühlt sich bei Fußball, Eishockey, Golf & Co. am wohlsten. Er wütet auch gerne bei Adventures, Strategiespielen und wartet immer noch verzweifelt auf eine Einladung zur Letterman-Show.

BORIS SCHNEIDER (bs)



Sie nannten ihn »Doc Bobo«: Wenn er nicht gerade seine Abende mit dem Mastering unseres CD-ROMs verbringt, greift er gerne zu technisch schicken Abenteuerspielen. Schätzt auch knifflige Denksportaufgaben und alles, was fliegt – von der Weltraum-Action in 3D bis zur Simulation.



JÖRG LANGER (la)

Wer alle bisherigen Ultima-Titel eigenhändig gelöst hat, verrät eine gewisse Neigung zu Rollenspielen. Jörg seziert nicht nur dieses Genre mit kundiger Strenge, sondern packt auch gerne Neuheiten aus dem Bereich Strategie & Taktik auf die Festplatte.

FLORIAN STANGL (FS)



Thrustmaster Stangl kann nur durch physische Gewalt von einer neuen Flugsimulation getrennt werden. Sofern er nicht durch Polygon-Wolken driftet, greift er gerne zu einem guten Actionspiel und übt Gitarren-Akkorde für seine Heavy-Band »His Master's Voice«.

SPECIAL GUESTS

Zum Zirkel der »Gastautoren« gehören Fachjournalisten, die nicht fest bei uns angestellt sind, aber immer wieder Beiträge für PC Player abliefern. Das aktuelle Line-Up besteht aus gestandenen Kollegen wie Anatol Locker, Winnie Forster und Roland Austinat. Zeichnerisch aktiv wird Comic-Künstler Rolf Boyke, der Macher von »Starkiller«. Und im Rahmen der Rubrik »Finale« präsentiert Werner »tiki« Küstenmacher seine neuesten Cartoons exklusiv in PC Player.

Spiele REFERENZEN

PC Player präsentiert Ihnen die Referenz-Programme in den sechs wichtigsten Sparten: Die besten PC-Spiele nach aktuellen Maßstäben. Unterhaltungs-Software, die in jeden guten Haushalt gehört.

ABENTEUERSPIELE

① Day of the Tentacle
LucasArts

Tentakelige Knuddelmonster werden böse und wollen die Menschheit unterjochen. Drei Helden verursachen diverse Zeitparadoxa, um dieses Vorhaben zu verhindern. Herrlich unernstes Comic-Abenteuer, intelligent und fesselnd (Diskette und CD-ROM).

② Monkey Island II
LucasArts

Möchtegern-Freibeuter Guybrush Threepwood ist wieder da. Sein alter Widersacher, der Spuk-Pirat LeChuck, sinnt auf Rache. Bewährte LucasArts-Qualität mit zahlreichen Humor-Breitseiten (Nur Diskette).

③ Sam & Max hit the Road
LucasArts

Ein Privatdetektiv (Sam, der Hund) und sein Gehilfe (Max, das Häschen) reisen auf der Suche nach einer entlaufenen Jahrmarktsattraktion quer durch die USA. Der zynische Humor übertüncht das eine oder andere minder geniale Puzzle (Diskette und CD-ROM).

④ Indiana Jones & the Fate of Atlantis
LucasArts

Der legendäre Kino-Abenteurer Indy Jones erlebt ein neues Abenteuer. Auf der Suche nach dem sagenhaften Atlantis muß er eine Reihe harter Rätsel knacken (Diskette und CD-ROM).

⑤ Kyrandia 3 – Malcom's Revenge
Westwood/Virgin

Das jüngste und beste Abenteuer aus Kyrandia: Endlich dürfen Sie die Rolle des genialen Bösewichts Malcolm übernehmen. Klasse Technik, schnittige Steuerung und eine irrwitzige Handlung sorgen für die Motivation (Nur CD-ROM).

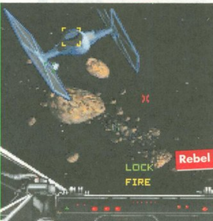


Kyrandia 3

ACTIONSPIELE

① Rebel Assault
LucasArts

Das Actionspiel rund um die »Star Wars«-Filme. Brillante Spezialeffekte kaschieren geschickt die etwas eingeschränkte Interaktivität. Laserduelle auf Planeten, 3D-Manöver im Weltraum – abwechslungsreich bis zum Finale beim Todesstern (Nur CD-ROM).



Rebel Assault

② Magic Carpet
Bullfrog/ElectronicArts

Auf einem fliegenden Teppich kann man mächtig viel Spaß haben. Bullfrogs Edel-Ballerei besticht nicht nur durch die geniale 3D-Grafik, sondern bietet auch reichlich innere Werte. Mit Strategie und Zauberei machen Sie die Trutzburgen der Gegner platt (Nur CD-ROM).

③ System Shock
Origin

Die Programmierer von »Ultima Underworld II« verstehen sich auch auf SF-Action. Mit High-Tech-Gimmicks und komplexem 3D erforschen Sie eine düstere Station, knacken Puzzles und ballern nicht zu knapp (Nur Diskette, CD-ROM in Vorbereitung).

④ Privateer
Origin

Wing Commander-Nachfolger mit mehr Tiefgang. Diese Weltraum-Action-Handels-Simulation bietet für jeden etwas: 3D-Duelle mit Raumpiraten und Kauf von neuen Schiffen (Diskette und CD-ROM).

⑤ Doom
id-Software

Das 3D-Actionspiel ist in Deutschland indiziert. Die Folge: Hierzulande darf das Programm Minderjährigen nicht mehr zugänglich gemacht werden. Spielberechtigte Erwachsene werfen ihre Kettensägen solo oder im Netzwerk an. (Diskette und CD-ROM).

ROLLENSPIELE

① Ultima Underworld II
Origin

Flüssig animierte 3D-Grafik plus komplexes Spielprinzip. Der Held vom Dienst reist durch die Dimensionen, um Lord British und seine Bagage mal wieder zu retten (Diskette; auf CD-ROM zusammen mit Underworld I).

② Ultima 8 - Pagan
Origin

Der allerneueste Sproß der klassischen Ultima-Serie bietet einen Hauch von Action-Adventure. Bewährte Stärken bei Story und Anspruch wurden in ein neues Grafiksystem verpackt (Diskette und CD-ROM).

③ Elder Scrolls: Arena
Bethesda

Auf Underworld-Spuren wandelt dieser ungemein umfangreiche Fantasy-Brocken. Detaillierte 3D-Grafik, hunderte von Schauplätzen und effektreiche Zweikampf-Action (Nur Diskette).


Elder Scrolls Arena

④ Crusaders of the Dark Savant
Sir-Tech

Viele Rollenspiel-Freaks schwören auf diese ehrwürdige Reihe. »Crusaders« ist bereits der 7. Wizardry-Teil und technisch nicht so edel wie einige Konkurrenz-Titel, doch dafür stimmen die inneren Werte (Diskette; auf CD-ROM zusammen mit Wizardry 6).

⑤ Betrayal at Krondor
Dynamix

Das erste Rollenspiel von Dynamix bietet nicht nur eine spannende Story. Bei Grafik, Charakter-Entwicklung und Magiesystem gibt es eine Reihe neuer Ideen (Diskette und CD-ROM).

Simulationen

① Strike Commander
Origin

Die aufwendige 3D-Grafik kommt erst ab 50 MHz auf Touren, aber dann bekommt man auch ordentlich was zu sehen. Jet-Simulation mit einem ordentlichen Schuß Action und spannender Handlung (Diskette und CD-ROM).

② TIE Fighter
LucasArts


TIE Fighter

Willkommen auf der dunklen Seite der Macht: Im Vergleich zum Actionspiel »Rebel Assault« findet hier ein Rollentausch im Star-Wars-Universum statt. Die ausgeklügelte Raumschiff-Simulation mit schnittigem 3D ist deutlich besser als ihr Vorgänger »X-Wing« (Nur Diskette, CD-ROM in Vorbereitung).

③ Aces over Europe
Dynamix

Historisch seriöse Simulation der Luftgefechte im Zweiten Weltkrieg. Der Nachfolger von Aces of the Pacific bietet eine Fülle von Flugzeugtypen und Missionen (Nur Diskette).

④ F-14 Fleet Defender
Microprose

Die Alternative zu Strike Commander: Nicht ganz so stark bei Grafik und Story, aber als Simulation realistischer und anspruchsvoller (Nur Diskette, CD-ROM in Vorbereitung).

⑤ Stunt Island
Disney/Wordperfect

Der Geheimtip für alle, denen andere Simulationen zu ernst sind: Als Stuntman fliegen Sie die abenteuerlichsten Vehikel und schneiden ihre Auftritt fürs Kino zusammen (Nur Diskette).

Sportspiele

GOLF Links 386 Pro
Access

Ein Golfplatz wird nach allen Regeln der Kunst simuliert, fotorealistische 3D-Grafik inklusive. Es gibt auch eine abgespeckte Windows-Version namens »Microsoft Golf« (Diskette und CD-ROM).

FUSSBALL FIFA Soccer
Electronic Arts

Die beste Grafik und Steuerung bei Fußball-Simulationen bietet diese Umsetzung eines Videospiele-Bestsellers. Fouls, Flanken, viele taktische Optionen und Turnier-Modi sorgen für spannende Action (Diskette und CD-ROM).

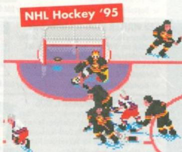
SPORT-STRATEGIE Anstoss
Ascon

Keine Action, dafür spannende Fußball-Strategie: Von der Teamaufstellung bis zur Vereinskasse reicht Ihre Entscheidungsgewalt. Besonders lohnend ist die CD-Version, auf der beide Programmvarianten vereint sind: Zur Bundesliga-Simulation gesellt sich die WM-Edition mit Nationalmannschaften (Diskette und CD-ROM).

AUTORENNEN Indy Car Racing
Papyrus/Virgin

Auf acht Strecken der Indy-Car-Serie treten Sie gegen 30 Computerfahrer an. Detaillierte 3D-Grafik und einstellbarer Realitätsgrad: vom sorglosen Action-Gerummse bis hin zur Simulation (Nur Diskette).

EISHOCKEY NHL Hockey '95
Electronic Arts


NHL Hockey '95

Die Neuauflage der mit Abstand besten Eishockey-Simulation bietet aktualisierte NHL-Statistiken und edle Super-VGA-Präsentation. Kein anderes Sportprogramm überzeugt so sehr bei Steuerung und Spielgefühl (Nur CD-ROM. Vorgänger »NHL Hockey« ist auch auf Diskette erhältlich).

Strategie- und Denkspiele

① Civilization
Microprose

Sie lenken das Geschick Ihres Volkes über die Jahrtausende. Kultur, Militär und Wissenschaften müssen forciert werden, um das Evolutions-Rennen gegen den Computer zu gewinnen (Diskette; auf CD-ROM zusammen mit Railroad Tycoon Deluxe).

② SimCity 2000
Maxis

Als Städteplaner und Bürgermeister in Personalunion sind Sie für die Infrastruktur einer wachsenden Metropole verantwortlich. Super VGA sorgt für ein übersichtliches 3D-Terrain (Nur Diskette, CD-ROM in Vorbereitung).

③ Railroad Tycoon (Deluxe)
Microprose

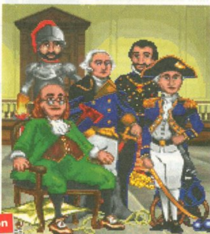
Spannender als jede Modell-Eisenbahn: Ein Jahrhundert haben Sie Zeit, um ein Schienen-Imperium aufzubauen. Die neue Deluxe-Version bietet ein paar Szenarien mehr (Diskette; auf CD-ROM zusammen mit Civilization).

④ Theme Park
Bullfrog/Electronic Arts

Statt einer Stadt bauen Sie hier einen Vergnügungspark. Lust und Leid der Besucher werden grafisch hervorragend umgesetzt. Neue Attraktionen erfinden, Personal anheuern, Fritten ordern: Hinter dem niedlichen Antlitz steckt eine kompetente Wirtschaftssimulation (Diskette und CD-ROM).

⑤ Colonization
Microprose

Der Nachfolger zu Civilization widmet sich der Entdeckung Amerikas. Das Kampfsystem wurde abgespeckt, dafür spielen Wirtschaft und Berufe eine größere Rolle. Das Resultat ist äußerst fesselnd: Der typische Sid-Meier-Suchtfaktor schlägt wieder zu. (Nur Diskette, CD-ROM in Vorbereitung).


Colonization

PEARL

Hardware & Lizenz-Software

Produkt-Kurz-Info

Bei allen Software-Produkten handelt es sich um kommerzielle, deutsche Lizenz-Software mit Anwenderregistrierung und Anrecht auf künftige Update-Angebote. Bei Abnahme von mind. 5 Stück eines Produkts erfragen Sie bitte telefonisch unsere Mengen-Preisstaffel.

Büro / Datenorganisation / Textverarbeitung

Professionelle, ausgereifte Softwarelösungen für Ihren Betrieb und für's private Büro – zu Preisen, die neue Maßstäbe setzen!

BÜRO PLUS 1.50 für Windows

Professionelle *kaufmännische Komplettlösung* für Ihr Unternehmen: *Auftragsbearbeitung, Lagerführung, FiBu. "Empfehlung der Redaktion" PC-Shopping 3/94!*

Bestellnummer KS-078, nur DM 68,80

KEY WRITER PLUS für Windows

Brandneues *Textverarbeitungssystem* von *Softkey/WordStar* mit WYSIWYG, Zoom, Drag&Drop, OLE, Grafikeinbindung, Mehrspaltensatz, Rechtschreibkorrektur, autom. Silbentrennung etc. Mit integr. *Tabellenkalkulation* und *Diagramm-Editor!*

Bestellnummer KS-134, nur DM 68,80

WORDPERFEKT WORKS f. DOS

Das „Flaggschiff" für DOS-Anwender: Integr. Paket mit *Textverarb., Datenbank, Tabellenkalkulation, Grafikeditor und DFÜ/Fax.* Als *Dual-Version* mit *Disketten* und *CD-ROM*! Mit 600-seitigem Handbuch.

Bestellnummer KS-003, nur DM 99,80

PEARL OFFICE-Paket für Windows

Kommerzielles Softwarepaket mit *sechs WINDOWS-Spitzenprodukten deutscher Softwarehäuser* auf einer *CD-ROM*: BüroPlus 1.5, KeyWriter Plus, Key Database Plus 2.0, CasCADe GT, Ultrafax LE und Pearl ScanCopy! Kompl. mit *allen gedruckten Programmhandbüchern* (zusammen über 1000 Seiten), *statt DM 412,80* (= Summe der Einzelpreise für Diskettenversion) auf *CD-ROM* zum Super-Sparpreis!

Bestell-Nummer KS-174, nur DM 189,80

KEY DATABASE Plus 2.0 für Windows

Flexible, leistungsstarke *Datenbank* von Softkey / WordStar mit Möglichkeit zu *relation*. Verknüpfungen und *3D-Grafik- / Diagrammeditor* für professionelle Business-Grafiken. Direktübernahme von *dBase-kompat. Daten!* Inkl. 500 seit. Handbuch

Bestellnummer KS-080, nur DM 68,80

FORM IT! für Windows

Formulargenerator zur schnellen Erstellung beliebiger, *profess. Formulare* durch *einscannen* oder Zeichnen mit der Maus.

Bestell-Nr. KS-140, nur DM 48,80

PFS: WINDOWWORKS 2.0

Die extrem preisgünstige *Komplettlösung unter MS-Windows für den Büroalltag* mit 7 leistungsstarken Modulen: *Textverarb., Datenbank, Tabellenkalkulat., Grafik-Diagrammeditor, Etiketteneditor, Adreßverw. u. DFÜ!*

Bestellnummer KS-107, nur DM 99,80

PEARL SCANCOPY für Windows

Diese geniale Softwarelösung erlaubt die Nutzung Ihres *Scanners und Druckers / Faxmodems* fast wie ein *normales Kopier- und Faxgerät*: Einscannen und direkt ausdrucken oder faxen, inkl. Kopien-Vorwahl und Zoom!

Bestell-Nummer KS-173, nur bei PEARL DM 68,80

POWERPLANNER für Windows

Grafischer *Organizer* im Stil eines *Ringbuchs* mit *Terminkalender, Adreß- / Telefonregister* und *Notizbuch*. Termin-Erinnerung mit Alarm und *echter Sprachausgabe* über Ihre Soundkarte!

Bestell-Nr. KS-171, nur DM 68,80

Programmieren / Virenschutz

Warum erstellen Sie Ihre Programme nicht einfach selbst? Wir machen Programmieren für jedermann verständlich und erschwinglich!

CARMEL TURBO ANTI VIRUS

Leistungsstarkes *Virenschutzprogramm* zur schnellen und zuverlässigen *Virensuche und -beseitigung*. Standardversion ohne Folge-Updates.

Bestellnummer PK-005, nur DM 68,80

CARMEL TURBO ANTI VIRUS Profi-Version

Zusätzl. Features, *inkl. 4 Update-Lieferungen* (innerh. 1 Jahr).

Bestellnummer PK-006, nur DM 248,80

PTS-DOS 6.42 (Deutsche Version)

Das DOS-Wunder aus Rußland- extrem schnell, kompakt und voller Erweiterungen! *Parallel-Betrieb neben vorhand. DOS möglich* (Bootmenü), integr. *DOS-Manager*, Datenkompression, Netzwerktreiber „LOTLAN" usw. Mit dt. Handbuch (ca. 350 S.)

Bestell-Nr. KS-194, nur DM 49,90

POWER BASIC 2.10

Ihr schneller, leicht erlernbarer und extrem preisgünstiger Einstieg in die *strukturierte Programmierung!* Inkl. Editor, Compiler, Linker u. Debugger.

Bestellnummer KS-054, nur DM 68,80

POWER BASIC & QUELLCODE-BIBLIOTHEK

Kombipaket mit „POWERBASIC 2.10" und „QUELLCODE-BIBLIOTHEK" (ca. 8MB Util. u. Beispiele) zum *Paket-Spar-Preis!*

Best.-Nr. KS-056, PAKET-PREIS nur DM 99,80

FACHBUCH „Power Basic-Programmiertechniken"

mit fertigen Musterlösungen zu verschied. Problemstellungen und zahlr. Profi-Tips. Autor: G. Born. *434 Seiten, inkl. Diskette* mit Quellcodes. *Gleich mitbestellen!*

Bestellnummer KS-057, nur DM 49,80

Reisen / Fremdsprachen

Schnell, komfortabel und bequem: Diese elektronischen Straßenkarten, Reiseführer und Fremdsprachenprogramme bieten Ihnen mehr als Ihre gedruckten Bücher!

GERMANY für DOS / WIN

Weit mehr als ein Autoatlas: *Elektron. Informationssystem* mit Autorouting-Funktion, detaill. Farbkartendarstellung mit Orten, BAB, Grenzverläufe etc.

Best.-Nr. KS-006, DOS-Vers. 3.0 nur DM 68,80

Best.-Nr. KS-103, WIN-Vers. 1.0 nur DM 68,80

IRVA-BRD STRASSENKARTE

42 Farbraster-Straßenkarten, basierend auf gescannten Karten von MAIRs Geogr. Verlag. Lupenfunktion / Zoom, riesige Ortsdatenbank (ca. 10.000 Orte) mit automatischer Ortsanzeige in der Karte. Durch Zusatzmodule erweiterbar. *Produkt des Monats in „DOS International". Absoluter Zugreifpreis!*

Bestellnummer KS-118, nur DM 99,80

FB-TRANSLATOR 4.13 PA

Übersetzungsprogramm für Fremdsprachentexte aller Art (ASCII) – vollautomatisch oder im Dialog! Ca. *300.000 Wörterbuch-Einträge/500.000 Übersetzungen* (D-E / E-D) bereits im Lieferumfang!

Bestellnummer KS-126, nur DM 68,80

Best.-Nr. KS-127, PROFI-Vers. nur DM 149,80

FB-Zusatz-Fremdsprachen-Wörterbücher

SPANISCH: Bestellnr. KS-128, nur DM 46,80

FRANZÖSISCH: Bestellnr. KS-129, nur DM 46,80

ITALIENISCH: Bestellnr. KS-130, nur DM 46,80

WORLD ATLAS 4 für Windows

Multimedia-Weltatlas mit über 300 Farbkarten, tausenden von statist. Detail-Karten u. Infos sowie Farbfotos und Sprachausgabe!

Bestell-Nr. RG-200 (Disketten) nur DM 68,80

Bestell-Nr. RG-220 (CD-ROM) nur DM 68,80

Diese Anzeige bietet Ihnen einen *Kurzüberblick* über einen großen Teil unseres Angebots. Nähere Informationen zu allen Produkten finden Sie jeden Monat *unter anderem* in unseren *Werbeanzeigen auf 32 Farbseiten in den Zeitschriften:*

PC go! · PC-SHOPPING

Unseren kompletten *Katalog mit 48 Farbseiten* und unserer gesamten Produktpalette (inklusive 18 Seiten mit *ca. 1.500 Sharewareprogrammen, 4 Seiten kommerz. Spielehits und 3 Seiten CD-ROM-Knüller*) finden Sie *in den Zeitschriften:*

fast geschenkt! · Bestseller-Games · DOS TREND · EXTRA · CD-ROM

Oder fordern Sie *kostenlos* unseren kompletten *Katalog* an unter Telefon: ***07631/360-200***.
Telefonische Produktberatung unter Telefon: ***07631/360-300***.

Design: Michael H. Sichler

Hobby / Heim / Finanzen / Recht

Diese Programme machen sich im Nu bezahlt – hier finden Sie die Softwarelösungen, die Sie schon lange vergeblich gesucht haben:

GESETZES-SAMMLUNG auf CD-ROM (D)

7 Gesetzbücher der BRD auf *CD-ROM*: Grundgesetz, BGB, Mietrecht, ArbeitsG., LStG / EkStG, HGB, GmbH-G. u. AktienG. Mit Volltext-Suchabfrage, Druckfunktion und Übernahme der Texte (ASCII) in Ihre Textverarbeitung.

Bestellnummer KS-144, nur DM 98,00

KFZ-KOSTENMANAGER für Windows

Verwaltungssystem für alle Kosten und Termine rund ums Auto: TÜV, ASU, Kundendienst, Reparaturen, Pflege, Versicherungen, Steuer, Benzin usw. Auswertungen als Tabellen oder Grafik.

Bestellnummer KS-123, nur DM 24,80

WIN SHOPPING DIREKT® für Windows

Ihr Wegweiser zum *günstigen Einkauf:* Fabrikverkauf – Werksverkauf – Direktverkauf! Ca. 1200 Angebote (innerhalb BRD) mit Adressen, Telefonnummern, Öffnungszeiten, Tips etc.

Bestellnummer KS-114, nur DM 28,80

FÜHRERSCHEIN-Lernprogramm für Win.

Lernprogramm zum Training des amtl. Prüfungsstoffes für *alle FS-Klassen*(1a/b, 2, 3, 4, 5, Mofa, Bus), enthält den *kompl. amtl. Prüfungskatalog* inkl. Zusatzfragen sowie *alle Bilder!*. Intensives Lernen und *Simul. der Theorieprüfungen*. Im Fahrschulbetrieb entwickelt und erprobt. (Benötigt VGA 256, Win 3.1, ca. 20 MB auf Festplatte!)

Bestell-Nr. KS-212, nur DM 68,80

PC-LERNKIT MIT KONZERTGITARRE!

Einzigartiges *Komplettpaket* zum spielend einfachen Erlernen des *Gitarrespielens!* Mit *echter Akustik-Konzertgitarre (ca. 99 cm!)*, Umhängegurt, Stimminstrument, 2 Plektren und *kompl. PC-Gitarrenlernkurs!*

Bestell-Nummer KS-168, nur DM 148,80

AUTOS 94 für Windows

Riesiger *Auto-Katalog* auf *CD-ROM* für nahezu *alle in Deutschland lieferb. PKW* (ca. 1400 Modelle von 38 Herstellern): Technische Daten, Ausstattung, Preise und viele Farbbilder!

Bestell-Nr. KS-172, nur DM 58,80

Software-Schulung auf VHS-Video

Lernen so einfach wie fernsehen: *Video-Intensiv-Kurse* (Laufzeit ca. 60-80 Min.), die Ihnen direkt den Umgang mit der Software zeigen. Lernlektionen nach didakt. Gesichtspunkten, Übungsaufgaben nach jedem Abschnitt. *Bequem und irrsinnig preisgünstig! Folgende Schulungs-Cassetten stehen zur Auswahl*

- *MS-DOS 6.2* Bestell-Nr. *KS-206*
- *MS-Windows 3.1* Bestell-Nr. *KS-207*
- *MS-Word f. Win. 6.0* Bestell-Nr. *KS-208*
- *MS-Excel 5.0* Bestell-Nr. *KS-209*
- *CorelDRAW! 4* Bestell-Nr. *KS-210*

Preis je VHS-Cassette nur unglaubliche DM 38,80

DTP / CAD / Grafik / Fonts

Schriften, Cliparts, Fotos, Grafikwerkzeuge für CAD und Design: Kommerzielle deutsche Markensoftware zum unglaublich günstigen Preis!

CASCADE GT für Windows

Neues *Profi-CAD-System (2D)* mit intuitiver grafischer Bedienoberfläche und Top-Features wie Dialogboxen, frei positionierbarer Werkzeugleiste und, und...

Bestellnummer KS-139, nur DM 68,80

DYNACADD 2.04 f. DOS

Profess. *CAD-Programm* mit vollgraf. Oberfl. und interakt. *2D- und 3D-Eigenschaften!* Ca. 300 Funktionen, autom. Bemaßung, Vektorfonts u.v.m. Echtes Profi-Programm zum Hammerpreis!

Bestellnummer KS-124, nur DM 68,80

BOOMERANG BANNERS für WIN

Die Sensation aus den USA – jetzt in komplett deutscher Version: *Doku-Art-Grafikprogramm* für Plakate, Spruchbänder, Urkunden, Fax- und Briefköpfe etc. 11 skalierbare Fonts im Lieferumfang.

Bestellnummer KS-106, nur DM 28,80

B. BANNERS GOLD: *Erweiterte Profi-Version* mit Import beliebig vieler BMP- / WMF-Grafiken und Support für alle vorhandenen TrueType-Fonts.

Bestellnummer KS-120, nur DM 68,80

PC Paintbrush Plus für Windows

Unser Weihnachts-Geschenktip

Die erweiterte Plus-Version des *weltweit meistverkauften und vielfach preisgekrönten Malprogramms!* Malen und zeichnen Sie mit unglaublich natürlichen Effekten! *Luxusversion mit Originalprogramm inkl. Handbuch im blauen Original Faber-Blechetui* mit Farbstiften, Pinsel und Wassermalfarben – ein anspruchsvolles und repräsentatives Geschenk!

Bestell-Nr. KS-088, nur DM 68,80

1300 KEY FONTS PRO für WIN / MAC

Sage und schreibe *1.300 Schriften im TrueType- und PostScript-Format* auf einer CD-ROM – alles lizenz. kommerz. Fonts aus dem Hause Softkey/WordStar! *ZUGREIF-PREIS!*

Bestellnummer KS-136, nur DM 68,80

2550 COLOR-CLIPARTS f. WIN / MAC

CD-ROM mit fantast. *Color-Cliparts zu allen erdenklichen Themen*. Frei skalierbare Vektor-Grafikformate PCX/ WMF/ CGM (für Win.) und TIFF/EPS (f. Mac)

Bestellnummer KS-137, nur DM 68,80

2100 PROFI-FARBFOTOS für WIN / MAC

2 CD-ROMs mit *brillianten Aufnahmen von namhaften Meisterfotografen*, über 90 Themengebiete. Alle im BMP-/ TIFF-Format, einbindbar in Ihre Grafik- und DTP-Programme.

Bestellnummer KS-138, nur DM 68,80

DTP-PROFI-PACK für Windows u. Mac

Gigantisches DTP-Zusatzpaket von WordStar/Softkey mit *4 CD-ROMs: 2.100 Profi-Farbfotos, 2.550 Color-Cliparts* und ca. *1.300 TrueType-Fonts* für Windows sowie *1300 PostScript-Fonts* f. Mac. Statt DM 206,40 (Summe d. Einzelpreise) zum *Super-Bundlepreis!*

Bestell-Nummer KS-177, nur DM 139,80

POWERSCRIPT für Windows

PostScript-Emulation per Software: Ermöglicht die Ansteuerung eines *beliebigen Windows-Druckers* (Nadel-, Tinten-, Laserdrucker) in PostScript Level 2!

Bestellnummer KS-066, nur DM 68,80

DESIGN & PRINT 1.02

Die „Hausdruckerei" im PC: Spielend einfaches, blitzschnelles Drucken von Minipostern, Kalendern, Grußkarten, Briefbögen, Etiketten usw. mit PCX-Grafikeinbindung.

Bestellnummer KS-109, nur DM 48,80

Multimedia: Sound & Grafikanimation

Ihr Einstieg in die Multimedia-Welt muß nicht teuer sein: Professionelle Anwendungen zum Preis eines Konzertbesuchs!

CERES SoundStudio f. Win.

Das Profi-Studio für perfektes Sound-Sampling und Nachbearbeitung: *Mehrspur-Recorder* (16 Spuren), *Mischpult* (parall. Aufnahme u. Play-back) und vielseitiges *Effektgerät*.

Bestell-Nr. KS-192, nur DM 68,80

MORPHING-KIT Pro

Das „Trickstudio" für *verblüffende Verwandlungen* – Effekte wie im Kino oder TV-Werbung! Unterstützt die Bildformate: BMP, GIF, PCX, IMG, TGA, IPI Inkl. PHOTO-CD-ACCESS-Software (KS-108) mit Grafikkonvertierer!

Bestellnummer KS-121, nur DM 68,80

GVR SPRACHERKENNUNG für Windows

Echte *Sprachsteuerung für belieb. Windows-Anwendungen* über Ihre Soundkarte! Ihre Worte werden in Tastenbefehle umgesetzt. Die *Sprachausgabe* liest Ihnen Ihre Texte in deutsch vor!

Bestellnummer KS-104, nur DM 68,80

PHOTO-CD-ACCESS-SOFTWARE

Bildbearbeitungsprogr. zum *Betrachten, Konvertieren, Nachbearbeiten* und *Drucken* von *Kodak-Photo-CD-*, GIF, TIFF-, PCX-, BMP-, TGA-, EPS-, IMG- und anderen Bilddateien!

Bestellnummer KS-108, nur DM 19,80

Screensavers & Icons f. Win.

Kommerz. Profi-Screensaver "Photogenix" und "Dinosaver", viele weitere Windows – Bildschirmschoner und riesige Icons-Sammlung.

Bestellnummer KS-197, nur DM 38,80

HIGHLIGHT für Windows

Erstellen Sie selbst *fotorealistische 3D-Computeranimationen* mit *Clips wie in Film und Fernsehen* – für Werbung, Präsentation oder als künstlerische Grafik-Demos. Verblüffend einfach zu bedienen – umwerfende Raytracing-Grafiken! Inkl. *dt. Handbuch mit über 300 Seiten!*

Bestell-Nummer KS-175, nur noch DM 68,80

TRANSPORT TYCOON

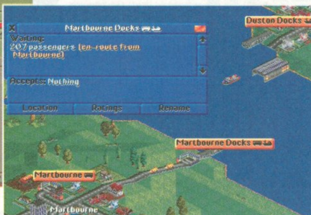
Züge, Brummis, Schiffe und Flugzeuge halten die Welt zusammen: Was wären wir nur ohne Infrastruktur? Beim inoffiziellen Nachfolger zu »Railroad Tycoon« läßt sich eine ganze Spielwelt wirtschaftlich erschließen.

PC-Player-Hefte, Schweinebäuche und Menschen haben eines gemeinsam: sie wollen befördert werden. Das beliebte Spielchen, möglichst schnell von Punkt A nach Punkt B zu kommen, beschäftigt keineswegs zum ersten Mal die Programmierer-Phantasien. »Transport Tycoon« erinnert nicht nur vom Namen her an den Sid-Meier-Klassiker »Railroad Tycoon«. Auch hier wird Geld durch Gütertransporte verdient, es stammt ebenfalls von Microprose, aber nicht von Designer Sid Meier. Der neue Tycoon ist das Werk eines gewissen Chris Sawyer, der nicht nur eine Liebe zu Loks erkennen läßt. Ihr vielseitiges Speditions-Imperium kann auch mit Bussen, Brummis, Fähren und Flugzeugen gutes Geld verdienen.

Zum Glück wird die trocken anmutende Thematik nicht als Ansammlung von flachen Karten mit Shell-Atlas-Charme präsentiert. Auf den Super-VGA-Spielfeldern im isometrischen 3D-Look, die sich zoomen und scrollen lassen, wird jede Aktion allerliebst animiert dargestellt. Puffende Loks, tuckernde LKWs, trudelnde Flieger – der Ablauf jeder Vekehrsbewegung ist in Echtzeit zu sehen. Das Spielfeld entbehrt nicht einer gewissen Ähnlichkeit zur Darstellung von SimCity 2000 – wenn auch in einem größeren Maßstab. Wo man bei Maxis »nur« eine einzige Stadt aufbaut und verwaltet, sind im Lande Tycoonian verschiedene Siedlungen und Industrieanlagen quer über die Landkarte verstreut. Der Spieler hat keinen direkten Einfluß auf das Wachstum der Städte, sondern kümmert sich »nur« um Verkehrswege. Die haben um zwei Ecken Auswirkungen auf die prosperierenden Gemeinden. Ein



Alle meine Fenster: Die zahlreichen Informations-Bildschirme lassen sich beliebig arrangieren

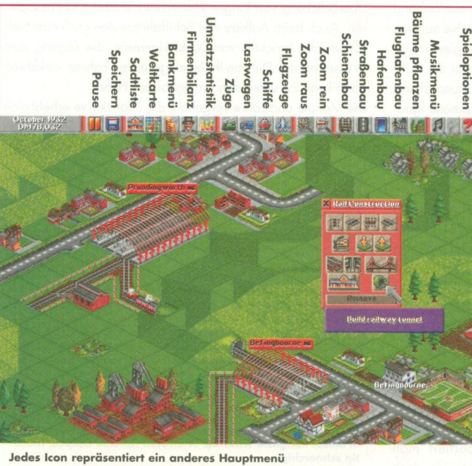


Die Transferpassagiere werden in Martbourne Docks von Bussen aufgelesen und in die Innenstadt gebracht

heinrich lenhardt

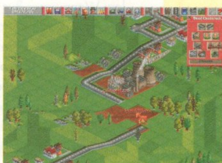
Mein Gott, ist das schön: Nach mehreren Kilometern Landstraße, gewagten Kurven, zwei Tunnels sowie einer Brücke sind Schweinsbach und Niederkuttel endlich miteinander verbunden. Und mit einem Seitensträßchen läßt sich eine Nebenroute zum Heizkraftwerk errichten, das unseren Brummis dicke Tarife fürs Abliefern von Kohle zahlt.
Transport Tycoon verläßt sich geschickt auf den Charme von puffenden Loks und knatternden Autos. Die Vehikel folgen ihren Routen, sind putzig animiert, erleiden auch mal eine Panne – und halten dann den nachfolgenden Verkehr auf. Innerhalb des finanziellen Rahmens haben Sie völlige Freiheit: Welche Verbindung gehe ich als nächstes an? Wähle ich Straße, Schiene, Luft oder Wasser? Und wo kann ich meinen härtesten Rivalen am besten ärgern?
Bei dem Suchtfaktor, den das Aufbaufieber auslösen kann, übersieht man leicht gewisse Leerlauferscheinungen. Außer dem Geldverdienen gibt es keine nennenswerten Spielziele. Sie können die Entwicklung nicht direkt beeinflussen und statt der gelegentlichen Subventionen hätte man sich ein paar handfeste Sondermissionen oder Spezial-Szenarios gewünscht.
Ein intakter Spielstand bei Transport Tycoon ist ähnlich befriedigend wie eine vollendete Modelleisenbahn-Anlage: Der Aufbau war langwierig und mit so manchem Rückschlag verbunden, aber wenn alles mal läuft, lehnt man sich befriedigt zurück. Allzu tiefschürfende taktische Hintergründe dürfen Sie ebenso wenig erwarten wie große Überraschungseffekte. Hier wird lediglich munter gebaut oder geplant, das aber auf hohem Niveau: unterhaltsam und verblüffend kurzweilig.

idyllisches Fleckerl kann durch Straßen und Schienen an Attraktivität gewinnen und schneller wachsen.
Angebot und Nachfrage sollten analysiert werden, bevor Sie für viel Geld frischen Asphalt verlegen oder die Landschaft mit Schienensträngen tapezieren. Zwischen zwei Städten ist der Austausch von Post und Passagieren in der Regel eine gute Wahl. Je größer die Ortschaften und je zentraler die Lage Ihrer Stationen, desto gewaltiger der Andrang. Freilich kann das Passagieraufkommen dadurch geschmälert werden, daß Ihnen eine Computerfirma in der selben Stadt Konkurrenz macht – dazu später mehr. Die Lukrativität des Gütertransports sollte man keinesfalls unterschätzen. Eine Fabrik braucht Öl, um Plastiktöpfchen herzustellen, die man wiederum in einer größeren Stadt abliefern kann – her mit den Brummis! Das Einkommen für jede Fuhre errechnet sich nach Schnelligkeit und Distanz des Transports; außerdem spielt die Fracht selber eine Rolle: Für Post gibt's nicht mehr viel, wenn die Zustellung ewig lange dauert. Öl hingegen beschert auch bei größeren Bummeleien noch eine erbauliche Marge.
Bei jedem Spielstart wird eine neue Welt mit zufällig verteilten Städten und Industrieanlagen generiert.
Drei Schwierigkeitsgrade sorgen ebenso für Abwechslung wie die sieben rivalisierenden Firmen, die vom Computer gesteuert werden. Im »Custom«-Menü lassen sich die einzelnen Spielparameter noch genauer zurechtfeilen: Schlauheit und Schnelligkeit der Gegner bestimmen Sie ebenso wie Kreditvolumen, Hügeligkeit des Geländes und Gewässeranteil. Über Modem agieren zwei menschliche Spieler simultan in einem Szenario.
Zu Beginn erwartet Sie eine jungfräuliche Landschaft: idyllische Dörflein, unberührte Hügel und Wälder – aber nicht mehr lange. Zögern Sie mit Ihren Aktivitäten nicht; wenn Sie keine Schnellstraße durch den lauschigen Hain bauen, macht es der Computergegner. Für den Anfang sucht man sich am besten zwei relativ dicht beieinander liegende, nicht zu mickrige Städte aus. Die erste Verbindung, die wir uns leisten können, ist eine Straße. Also das Straßenbau-Menü angeklickt und die beiden Städte durch das

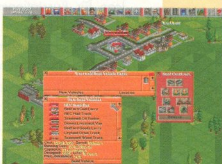


Jedes Icon repräsentiert ein anderes Hauptmenü

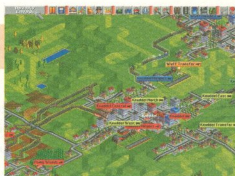
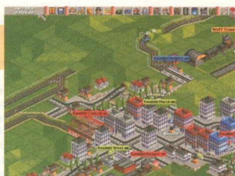

Wertwald und Brungen liegen schön dicht zusammen – da läßt sich billig eine Busverbindung bauen


Zuerst werden die steilsten Abschnitte zwischen den Städten eingeebnet


Als nächstes bauen wir Bushaltestellen. Die blauen Gitter zeigen an, wie weit der Radius der Station reichen wird


Schließlich kauft man ein paar Busse und legt deren Fahrplan fest


Die Verbindung steht und sorgt für die ersten regelmäßigen Einnahmen

Die Spielwelt läßt sich in drei Zoom-Stufen betrachten

Pflanzen von Asphaltinseln verbinden. Klar, daß Sie dabei auf eine möglichst kurze Distanz und Steigungen achten sollen: Wenn unser Bus verwinkelt über Hügel gehetzt wird, verlängert sich die Fahrzeit unnötig.

Meistens werden Sie einige Felder Landschaft einebnen müssen; auf zu schroffem, schrägem Untergrund läßt sich keine Straße bauen. Als wär's eine Reminiszenz an »Populous« genügt ein Mausklick zum Plattmachen oder Erhöhen des Geländes. Eine solche Bagger-Aktivität geschieht zwar in Sekundenschnelle, kostet aber je nach Terrain einen bestimmten Geldbetrag.



Zu Stationen und Industriegebäuden können Sie solche Detailinfos abrufen

Schließlich ist die Verbindung fertig – fehlt nur noch ein Fahrzeug zum Glück. Im Straßenbau-Menü klicken wir zunächst das Icon für Busstationen an; Start- und Zielpunkt des Fahrplans lassen sich nur anhand von solchen Aufenthaltspunkten festlegen. Achten Sie auf eine möglichst zentrale Stationslage, damit der »Passagierradius« groß ist. Zu guter Letzt bauen wir noch ein Depot zur Konstruktion neuer und zur Wartung älterer Fahrzeuge. Im Anschaffungsmenü ignoriert man zunächst die diversen Lastertypen, kauft einen Bus und stellt seinen Fahrplan zusammen. Jetzt noch durch einen finalen Klick den Betrieb der Neuanschaffung starten und schon geht das Fuhrgeschäft los: Der Bus pendelt zwischen den beiden Stationen, wobei er die günstigste Route befährt. Das Be- und Entladen der Passagiere geschieht automatisch. An jeder Station wird kurz angezeigt, wieviel Einkommen Ihnen die gerade gemachte Fuhre bringt.

Nach dem Prinzip »bauen, kaufen, planen« kümmern Sie sich auch um andere Vehikel. Durch den Ausbau des Straßennetzes und die Anschaffung der entsprechenden Brummis transportiert man Güter. In der Anschaffung teurer, doch äußerst profitabel ist der Aufbau eines Schienennetzes. Eine Lokomotive kostet ein paar Mark mehr als ein Laster, aber sie läßt sich durch das Anhängen entsprechender Waggons flexibler einsetzen. Während Autos nur einen Typ Fracht pro LKW transportieren, schleppt ein entsprechend bestückter Zug sowohl Passagiere als auch Post und Brennholz von Ort zu Ort. Nicht zu unterschätzen: Auf einer gebauten Straße kann jeder fahren – aber auf den Gleisen nur Loks der Firma, die diese Strecke errichtet hat. Um Straßen- und Schienennetze braucht sich ein Flugzeug nicht zu kümmern. Die Kapazität von Fliegern ist aber nicht überwältigend. Sie eignen sich am besten zur schnellen Überbrückung von langen Distanzen mit Post und Passagieren. Auch beim Aufbau von Schiffahrtsrouten muß man sich nur um das Errichten von Docks kümmern, die Zugang zum Wasser haben. Die von Ihnen eingesetzten Fähren verkehren dann brav zwischen den angegebenen Häfen.

Die Monate und Jahre vergehen, die Bilanzkurve erhebt sich aus den Niederungen der roten Zahlen und der Gründungskredit wurde an die Bank zurückgezahlt. Was ist der Sinn des



im wettbewerb

Aufbau, Infrastruktur, Geld verdienen – wer solche Tugenden in einem Strategiespiel schätzt, hat viel Auswahl. »Nur« eine Stadt, aber viele Details, Szenarien und Abwechslung bietet das enorm unterhaltsame SimCity 2000.

SimCity 2000	90
Railroad Tycoon	87
TRANSPORT TYCOON	**82**
Aufschwung Ost	73
Outpost	55

Railroad Tycoon nimmt trotz eines 5-Prozent-Altersabschlags (Zahn der Zeit) immer noch eine Sonderstellung dank seines Spielwitzes ein. Transport ist optisch wesentlich besser und komfortabler, aber nicht ganz so herausfordernd.

Auch das ein Jahr alte »Aufschwung Ost« spürt die heutigen Maßstäbe. Die anspruchsvolle, aber staubtrockene Simulation der Infrastruktur in den neuen Bundesländern wird um 5 Punkte abgewertet. Gegenüber den höchst irdischen Konkurrenten in dieser Rangliste wirkt die Weltraum-Kolonie Outpost mächtig schnarchig.

jörg langer

Eine Eisenbahn aus Railroad Tycoon verfährt sich, landet in einem Sim-City-Szenario und – Wupps! – haben wir ein neues Spiel. Gut geklaut ist oft schon halb gewonnen, das beweist auch Transport Tycoon: Hochauflösende Grafik, viele Fahrzeuge und gleich vier Transport-Kategorien animieren zum Drauflosspielen.

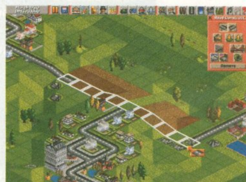
An die beiden großen Vorbilder kommt der Ableger aber nicht ganz heran; dazu fehlt es an neuen Ideen. Auch die Steuerung ist ein wenig umständlich geraten, ganz zu schweigen von der teilweise überhand nehmenden Fensterflut. Trotzdem bietet das komplexe Beförderungsvergnügen genug Stoff für Fans des Aufbau-Genres.

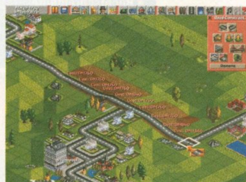


Je besser Ihr Transport-Service, desto mehr mögen Sie die Stadtväter. Die »grüne« Station »Knuddel West« betreibt ein Computergegner.

ganzen? Nun, zum einen gibt es wirklich viel zu verbinden – das Spielgebiet ist riesig. Durch die Entwicklungen der Städte und Industrien sind immer wieder neue Routen notwendig. Allein der Ausbau des Straßen- und Schienennetzes mit Tunnels, Brücken und allen damit verbundenen Tücken wird Sie fordern. Kein Vehikel hält ewig; verbringt der Bus mehr Zeit in der Werkstatt als auf der Straße, neigt sich seine Blechexistenz dem Ende entgegen. Fuhrpark-Updates empfehlen sich auch, weil im Lauf der Spieljahre immer wieder neue, bessere (und teurere) Loks, Flieger, Schiffe oder Laster erfunden werden. Wenn Sie Ihre Fracht dadurch schneller befördern, zahlt sich die Investition rasch aus.

Die Computergegner schlafen nicht. Im Gegensatz zu »Railroad Tycoon« kann jede Firma in beliebigen Städten neue Stationen errichten. Sie müssen also keine durchgehende Verbindung aufbauen, um einen bestimmten Ort anzufahren. Natürlich macht es sich bemerkbar, wenn drei Blocks von Poing Central entfernt der Konkurrenz-Bahnhof Poing East eröffnet wird. Für jede Station läßt sich die aktuelle Beliebtheit der Transportfirmen anzeigen; die Stadtväter verkünden auch über eine Gesamtwertung, welches Unternehmen sie am meisten schätzen. Langfristig wichtig: Je unentbehrlicher Sie sich in einer Stadt machen, desto größere Grundstückflächen werden Ihrem Konzern zugeschlagen. Vor allem die





Schnellbau: Ein längerer Straßenabschnitt läßt sich in einem Rutsch durchziehen



Schienennetze der Konkurrenz, die man natürlich nicht einfach wegsprengen darf, stellen später ein Problem dar.

Besondere Ereignisse werden in kleinen Fenstern angezeigt. Das können Informationen über den Boom einzelner Fabriken sein, Angebote für besonders gut subventionierte Verbindungen oder Gründungen neuer Firmen. Bis zu acht Unternehmen (Sie eingeschlossen) ringen um die Transport-Taler. Wenn es einem Computerrivalen nicht so gut geht, bekommen Sie manchmal ein Übernahme-Angebot unterbreitet: Legt man eine bestimmte Geldsumme auf den Tisch, wird man zum Eigner aller Fahrzeuge und Stationen dieses Mitbewerbers.

Eine Reihe von Statistiken und Ansichten (in drei Zoom-Stufen) helfen, beim umfangreichen Szenario durchzublicken. Am oberen Bildrand sind die Icons kompakt untergebracht; alle Anzeigen lassen sich dank Fenster-Technik (...und das ganz ohne Windows) beliebig auf dem Bildschirm arrangieren. Dabei gibt es so nette Spielereien wir die animierte »Nahaufnahme« eines bestimmten Fahr- oder Flugzeugs in einem Fenster: Eine unsichtbare Kamera folgt diesem Vehikel auf dem Weg durch die Spielwelt. Die Hauptansicht läßt sich rasch auf einzelne Stationen, Städte oder Fahrzeuge zentrieren und wenn's Ihnen zu wirr wird, frieren Sie den Ablauf vorübergehend ein. Neben diesem Pause-Modus gibt es aber keine einstellbaren Spielgeschwindigkeiten; das Geschehen läuft in Echtzeit ab. Das in mehrere Kapitel unterteilte Tutorial erleichtert den Einstieg. Eine deutsche Version wird auch nicht lange auf sich warten lassen; Microprose kündigt noch vor Weihnachten das Erscheinen eines germanisierten Transport Tycoon an. **(hl)**

Difficulty Level
Easy | Medium | Hard
Maximum no. competitors: 7
No. of towns: High
No. of industries: Low
Maximum loan: £200,000
Initial interest rate: 5%
Vehicle running costs: Medium
Construction speed of competitors: Fast
Intelligence of competitors: High
Vehicle breakdowns: Normal
Subsidy multiplier: x2
Cost of construction: Medium
Terrain type: Mountainous
Quantity of sea/lakes: Low

Der Schwierigkeitsgrad wird diffizil eingestellt

transport tycoon

☐ 286 ■ 386/486 ☐ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ■ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Microprose
Ca.-Preis	DM 130,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Englisch; mittelschwer (deutsche Version in Vorbereitung)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 5 MByte

Besonderheiten: Schwierigkeitsgrad detailliert einstellbar. Zwei Personen können per Modem simultan spielen.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und Super VGA.

82



MAGIC CARPET

Aus der 3D-Action-Flut ragt das neue Bullfrog-Glanzstück weit heraus. Der »Teppich-Simulator« sieht nicht nur unverschämt gut aus, sondern bietet auch erfreuliche strategische Finessen.

Seit über zehn Jahren denken sich viele Programmierer immer neue Ideen für Computerspiele aus. Deswegen kommt es nur noch höchst selten vor, daß sich angesichts einer Neuheit die Worte »Warum hat da vorher noch keiner dran gedacht?« aufdrängen. Genau diesen Satz darf man berechtigterweise bei Bullfrogs »Magic Carpet« wohlig seufzen. Einen fliegenden Teppich zu simulieren, ist gar nicht mal abwegig; insbesondere, weil das arabische Ambiente aus 1001 Nacht in vielen Computerspielen auftauchte – trotzdem hat es bisher niemand gemacht.

Magic Carpet verlegt die Handlung in eine völlig fremde Welt, die mit Shehezerade nur wenig zu tun hat. Hier gibt es »Mana«, gebündelte magische Energie, die ähnlich begehrt ist wie bei uns das Erdöl. Mana kann man mittels Minen aus dem Boden holen und damit Maschinen antreiben oder Licht und Wärme erzeugen. Kein Wunder, daß es ständig Krach um dieses Wundermittelchen gibt. Er eskaliert zu einem Krieg, als die Bodenschätze fast aufgebraucht sind. Durch Magie erzeugte Monster ziehen als Mana-Diebe durch das Land, Zauberer haben dank des harten Konkurrenzkampfs nur noch eine geringe Lebenserwartung. Ein besonders abgefeimter Magier will all seine Gegner mit einem einzigen Super-Zauber für immer besiegen. Leider sind die Konsequenzen des Spruchs viel schlimmer: Die Welt zerfällt in 50 isolierte Teile und auch diese werden bald zerstört, wenn sie nicht durch genügend Mana in ein Gleichgewicht gebracht werden. Der Zauberer selbst überlebt seinen eigenen, tragischen Spruch nicht, so daß es an seinem Gehilfen hängen bleibt, die Welt wieder zu kitten.

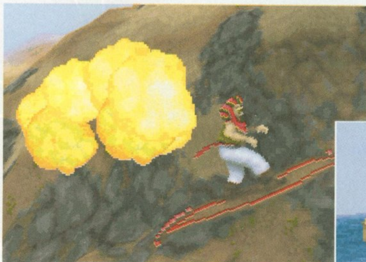
Somit schwingen Sie sich auf einen fliegenden Teppich, um möglichst viel Mana aufzusammeln. Leider liegt es nicht mehr frei herum und kann auch nicht aus dem erschöpften Erdboden gefördert werden. Es bleibt Ihnen also nur der Kampf gegen magische Kreaturen, in denen Mana gespeichert ist. Zerstören Sie diese Monster, wird der begehrte Stoff in golden schimmernden Kugeln frei-



Ein Lindwurm wirft mit Feuerbällen, ein Vulkan verwüstet das Land – und alles wegen ein paar Kugeln Mana...



Ihr Ballon sammelt das wertvolle Mana ein, um es zum Schloß zu transportieren



Knapp vorbei ist auch daneben – der gegnerische Zauberer entwischte dieser Attacke

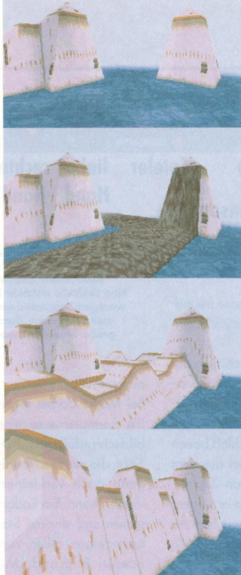


gesetzt. Dieses freie Mana müssen Sie mit einem Zauberspruch in Besitz nehmen; es erhält dann eine silberne Farbe und wird Ihrem Konto gutgeschrieben.

Auch wenn es Ihnen gehört, können Sie mit dem herumliegenden Mana zunächst nichts anfangen. Mit einem weiteren Zauberspruch erschaffen Sie deswegen ein Schloß, das in eindrucksvoller Grafik aus dem Boden wächst. Zu jedem Schloß gehört mindestens ein Heißluft-Ballon, der ihr Mana einsammelt und zum Einkellern nach Hause bringt. Erst wenn es dort abgeladen wurde, ist es sicher untergebracht und wird zur Rettung der Welt verwendet. Lagert genug Mana im Schloß, haben Sie diese Welt gerettet und können sich der nächsten widmen.

Diese Ausgangssituation allein klingt schon nach einem verlockenden Spiel, doch bei Magic Carpet kommen zahlreiche strategische Details hinzu. Denn viele der Mini-Welten, die Sie besuchen, waren im Besitz von anderen Zauberern. Die haben nicht nur Monster, sondern auch zahlreiche Fallensysteme hinterlassen, welche durch Schalter ausgelöst werden. Diese Schalter sind meistens Kreise aus Steinen – wenn Sie in das Zentrum fliegen, wird eine magische Aktion ausgelöst.

Da es aber auch positive Effekte geben kann, sollten Sie diese Schalter nicht grundsätzlich meiden. Manchmal hat ein Zauberer sogar einen Köder, wie beispielsweise einen neuen Zauberspruch, im Steinkreis ausgelegt. Je nach Level sollten Sie sich auf völlig unterschiedliche Effekte einstellen. Mal wird durch den Schalter einfach nur ein Schwarm Killerbienen auf Sie gehetzt, ein anderes Mal hingegen verwandelt sich der komplette Level von einer einfachen Berg-Landschaft in ein Labyrinth mit unüberfliegbar hohen Mauern.



Das Meer mutiert: Die grafischen Effekte bei der Schloßvergrößerung sind atemberaubend

Außerdem sind Sie nicht der einzige Zauberlehrling. Diverse andere Teppichflieger wollen natürlich auch den Weltenretter-Ruhm einstreichen. Sie versuchen deswegen, vor Ihnen an das Mana heranzukommen. Hier gelangen dann diverse taktische Überlegungen ins Spiel, denn offen herumliegendes Mana kann schlicht und einfach gestohlen werden. »Fremdes« Mana sehen Sie als rote Kugeln, die Sie mit Ihrem Besitz-Spruch einfach in eigenes Mana verwandeln. Natürlich versuchen die Gegner genau das Gleiche. Sie können auch probieren, den Ballon eines Gegners abzuschießen und so an alles Mana zu gelangen, welches dieser schon eingesammelt hatte.

In Levels, in denen mehr als ein Computergegner gegen Sie arbeitet, wird sogar der Aufbau des eigenen Schlosses an der richtigen Stelle zur strategischen Komponente. Stellen Sie es möglichst weit weg auf, um vor Angriffen sicher zu sein? Oder vielleicht doch lieber ganz nah an den gegnerischen Standort, um ihm bei Schloßerweiterungen wichtiges Land abzutrotzen und möglichst schnell geklautes Mana sicher unterzubringen?

Nach einigen Levels verlagert sich Magic Carpet vom reinen Action-Monster-Abballern zum gewitzten Strategiespiel um das Mana. Dann beginnt auch die »Bevölkerung« der Welten an Bedeutung zu gewinnen. Wenn Sie im Eifer des Gefechts aus Versehen daneben schießen und einen unschuldigen Passanten in einen Feuerball verwandeln, richtet sich das Gemüt der Bewohner gegen Sie. Sind diese erstmal richtig sauer, werden nicht nur Sie angegriffen; die Einwohner stellen ihr Mana sogar Ihren Gegnern zur Verfü-



Steht ein Schloß erstmal in Brand, hilft keine Feuerwehr



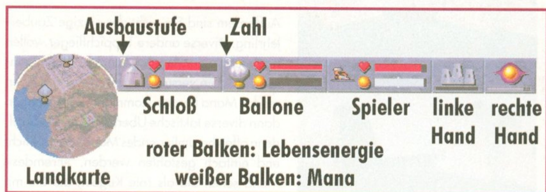
Gemeine Taktiken: Wir warten ab, wer von den beiden den Kampf überlebt und holen uns dann das Mana.



magic carpet

Die rasante Berg- und Talfahrt von Magic Carpet ist noch am ehesten mit dem Hubschrauber-Actionspiel »Comanche« zu vergleichen, welches aber keinesfalls einen solchen strategischen Tiefgang bietet. »Inferno« erreicht zwar nicht das Carpet-Niveau, ist aber für Spieler mit kleineren PCs die bessere Alternative. »Doom 2« bietet trotz Netzwerk-Modus nicht die Spieltiefe des fliegenden Teppichs und ganz abgeschlagen bleibt das wirre Cyberpunk-Gerase »Delta V« auf der Strecke.

MAGIC CARPET	92
Comanche	86
Doom 2 – Hell on Earth	83
Inferno	79
Delta V	46



Die wichtigsten Funktionen im Überblick

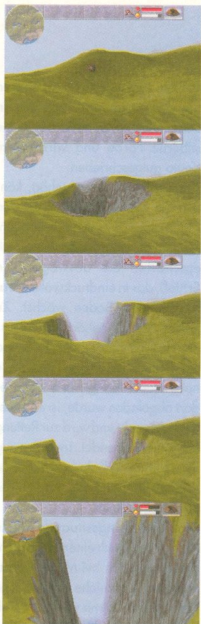
gung. Umgekehrt können Sie darauf hoffen, daß eine freundlich gesonnene Bevölkerung unser Mana-Konto positiv beeinflußt.

Der Flug auf dem fliegenden Teppich läßt sich natürlich nur in 3D-Grafik so richtig überzeugend darstellen. Bullfrog verwendet dafür diverse neue Programmier-Techniken, die für eine gewitzte Landschaftsdarstellung mit faszinierenden Spezialeffekten sorgen. Wenn Sie zum Beispiel ein Schloß bauen oder vergrößern, scheint es tatsächlich in Echtzeit aus dem Boden zu wachsen. Genauso ist die Wirkung von Zaubersprüchen, die Vulkane, Erdbeben oder Schluchten erzeugen, live am Bildschirm zu sehen – es macht nicht »Plopp« und der Vulkan ist da, sondern er bricht langsam und mit bedrohlicher Geräuschkulisse aus dem Erdreich hervor.

Bis zum Ende des Spiels können Sie 20 verschiedene Zaubersprüche einsammeln; die ersten drei gibt es gleich in Level 1 (»Besitz«, »Feuerball« und »Schloß bauen«), danach machen sich die Sprüche rar und müssen in den jeweiligen Levels gefunden werden. Gesammelte Zauber verbleiben auch bei einem Wechsel zur nächsten Welt in Ihrem Inventar und werden beim Speichern des Spielstands mitgesichert. Das Angebot reicht von einem Turbo-Teppich über einem Teleportationsspruch bis hin zum Erzeugen einer Armee von Skeletten, die alles und jeden angreift. In der Nähe eines gegnerischen Schlosses angewandt, hat Ihr Zauberkollege jetzt eine Menge mit der Verteidigung zu tun – aber wehe, die Skelette siegen und suchen sich dann Ihr Schloß als nächstes Ziel aus. Das Prinzip, nach dem die mächtigsten Sprüche auch immer negative Effekte haben, stellt sicher, daß Sie nach Einsammeln eines guten Zaubers nicht automatisch alle Kämpfe gewinnen. Man muß immer abwägen, ob sich der Einsatz lohnt. Außerdem verbrauchen die Sprüche auch Ihr persönliches Mana, welches sich nur langsam regeneriert (Sie selbst benötigen nur einen Bruchteil des Manas, der zur Weltenrettung benötigt wird). Deswegen sind viele Sprüche mit hohem Magie-Verbrauch nur ein oder zweimal pro Level



Die Karte gibt einen Überblick über den Level, der gerade in höheren Stufen oft sehr seltsam aufgebaut ist



Kein fauler Zauber: Eine Schlucht entsteht in wenigen Sekunden und zieht sich dann durch große Teile des Levels

anwendbar.

Bei Magic Carpet sehen Sie normalerweise eine bildschirmfüllende 3D-Sicht, die zur Beschleunigung auch verkleinert werden kann. Ein Radarschirm und diverse Statusanzeigen füllen den oberen Bildrand. Mit Druck auf die Return-Taste sehen Sie eine genaue Karte des aktuellen Levels und eine Liste aller Sprüche, die Sie schon haben. Zwei Zauber lassen sich quasi in die Hände nehmen: Linke und rechte Maustaste lösen jeweils einen magischen Spuch aus und können jederzeit von Ihnen frei belegt werden. Für schnelles Umschalten, ohne die Karte aufrufen zu müssen, sind auch die Ziffertasten sinnvoll belegt.

boris schneider

Man nehme das ausgenudelte Genre »3D-Spiel«, eine pfiffige Rahmenhandlung sowie einen ganzen Sack unverbrauchter Spielideen. Das gebe man alles einem Team, das sein Feuer nicht in den ersten fünf Minuten verbrät, sondern sich Zeit nimmt, ein Spiel regelrecht zu entwickeln. Heraus kommt Magic Carpet, das nicht nur mit Effekten und Intros überzeugt, sondern dazu eine stets steigende Spieltiefe bietet.

Die 50 Levels sind fast perfekt angeordnet: Am Anfang hat man ein relativ simples Actionspiel, um sich mit der Mechanik und der Steuerung vertraut zu machen. Nach und nach kommen immer mehr Elemente hinzu und fast unmerklich driftet das Spielziel vom reinen Ballern in die taktische Finesse ab. Da wächst der fliegende Teppich dann über Doom und Konsorten hinaus, denen zum Thema »siebzehnter Level« halt nur »noch ein größeres Monster« einfällt und nicht etwa intelligentes Design. Bis alle 50 Welten gekittet sind, vergeht eine ganze Weile, bei der man blendend unterhalten wird.

Einen Haken hat die Sache aber doch: Mit weniger als einem DX2/50 sollten Sie Magic Carpet gar nicht erst installieren. Zwar erreicht man durch ein kleineres 3D-Fenster und das Abschalten aller Sondereffekte auch auf langsameren Rechnern ein akzeptables Tempo, doch auf die 3D-Brille und andere Gags muß man dann zwangsweise verzichten.

Electronic Handels GmbH
Industriestraße 1 - 63517 Rodenbach
Tel: 0 61 84 - 5 10 94 - Fax: 0 61 84 - 5 05 55

24 Stunden Service | **3 Jahre Garantie** | **48 Stunden Lieferzeit**

MDX 486 DX-40 VLB

Desktop oder Mini Tower Gehäuse
- 80486 DX 40 mit 256 KB Cache on Board
- inkl. zwei VLB Steckplätze
- inkl. Cooling Kit zur Prozessorkühlung
- inkl. 340 MB Festplatte
- inkl. VGA VLB Grafikkarte 1MB aufrüstbar auf 2 MB
- inkl. VLB IDE AT Bus Controller
- inkl. 14" VGA Color Monitor MPRII
- inkl. 1,44 MB Diskettenlaufwerk
- inkl. Tastatur 102 Tasten deutsch
- inkl. 4 MB Hauptspeicher
- inkl. AT Multi I/O Karte mit 1P, 2S, 1G

DM 1555,--

Aufpreis für DX 2/66 CPU DM 149,--
Aufpreis für DX 2/80 CPU DM 399,--

MDX Pentium

Desktop oder Mini Tower Gehäuse
- Pentium 60 MHz mit 256 KB Cache on Board
- inkl. drei PCI, zwei VLB Steckplätze
- inkl. Cooling Kit zur Prozessorkühlung
- inkl. 340 MB Festplatte
- inkl. VGA VLB Grafikkarte 1MB aufrüstbar auf 2 MB
- inkl. VLB IDE AT Bus Controller
- inkl. 14" VGA Color Monitor MPRII, Green
- inkl. 1,44 MB Diskettenlaufwerk
- inkl. Tastatur 102 Tasten deutsch
- inkl. 4 MB Hauptspeicher
- inkl. AT Multi I/O Karte mit 1P, 2S, 1G
- inkl. Maus (3 Tasten)
- inkl. Maus Pad

DM 2349,--

Aufpreis für PENTIUM 90MHz DM 599,-

Mitsumi CD ROM 199,--
- Double Speed
- Photo CD und Multisession fähig
- Microsoft Multi Media kompatibel

Mitsumi CD ROM 349,--
- Tripple Speed
- Photo CD und Multisession fähig
- Microsoft Multi Media kompatibel

MDX 386 DX-40

Desktop oder Mini Tower Gehäuse
- 80386 - DX 40 mit 128 KB Cache on Board
- inkl. 340 MB Festplatte
- inkl. VGA Grafikkarte
- inkl. 14" VGA Color Monitor MPRII , Green
- inkl. 1,44 MB Diskettenlaufwerk
- inkl. Tastatur 102 Tasten deutsch
- inkl. 4 MB Hauptspeicher
- inkl. AT Multi I/O Karte mit 1P, 2S, 1G
- inkl. Maus (3 Tasten)
- inkl. Maus Pad

DM 1299,--

Streamer 250 MB

IOMEGA Intern	259,-- DM
IOMEGA Parallel Port	599,-- DM

mit Central Point Backup Software für Dos & Windows. Bei parallel Streamer wird normaler Druckbetrieb nicht eingeschränkt.

(Streamer Cartrige 2120 - 5 Stück DM 139,-)

Allgemeine Informationen

Preisänderungen, technische Änderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Dieses Angebot ist freibleibend. Zwischenverkauf vorbehalten. Alle Produkte sind Warenzeichen ihrer Hersteller. Die Lieferung erfolgt unfrei ab Lager per UPS Barnachnahme. Das Angebot ist gültig solange Vorrat reicht.

Aufpreise: (nur in Verbindung mit PC)

Ram Erweiterung auf 8 MB	289,--
Ram Erweiterung auf 16 MB	749,--
Dos 6.2 & Windows 3.1	99,--
Tower Gehäuse	99,--
420 MB Festplatte	69,--
540 MB Festplatte	109,--
15" Monitor MPR II Non-Interlaced	249,--

Drucker

HP 520 Tintenstrahl	499,--
HP 560 C Tintenstrahl	899,--
Epson Stylos Color	999,--
HP Laserjet IV L, 4 Seiten/min.	999,--
NEC P2Q 24-Nadeldrucker	319,--

Top CD Auswahl ab DM 11,99

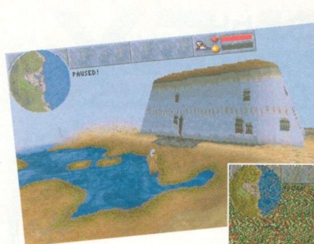
Aktuelle Game CD 600 MB
Doom Spezial CD
Top Utillities für Windows
OS/2 Utillities

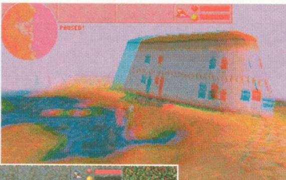
Soundblaster 2.0 Komp. 8 Bit	69.--
Soundblaster 2.0 Komp. 16 Bit	159.--

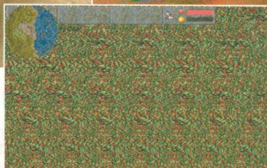
- inkl. Software
- CD-Rom Anschluß, u.s.w

Ein Paar Aktiv Speaker 29.--
-eingebauter Verstärker

Ein Paar Passiv Speaker 9.99





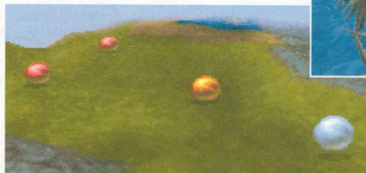


Magic Carpet kann auch mit einer 3D-Brille gespielt werden; mehr als Gag ist der Echtzeit-Stereogramm-Modus zu verstehen.

Für die Steuerung des Teppichs benötigt man eine Maus und die Cursortasten. Mit der Maus drehen Sie den Teppich nach oben, unten, links und rechts, mit der Tastatur geben Sie dem Teppich Tempo in die entsprechenden Richtungen. Die Funktionstasten sind mit einer ganzen Batterie von grafischen Effekten belegt. Vom Weichzeichner über Spiegelungen im Wasser bis hin zu einem kaum beschreibbaren Wischeffekt reicht die Palette. Außerdem dürfen Sie in einen 3D-Modus umschalten, der eine Rot/Blau-Brille verwendet. Das plastische Bild ist kein reiner Gag – bei mehreren Angreifern aus der Luft sieht man tatsächlich, welcher näher ist und auf welchen man seine Zaubersprüche konzentrieren sollte. Ganz verwegene nutzen den »Echtzeit-Autostereogramm-Modus«. Hier werden die Gebirge wie Bilder aus den »Das Magische Auge«-Büchern dargestellt. Spielerisch ist das wenig sinnvoll, aber die Echtzeit-Berechnung kann immerhin als toller Partygag dienen.

Wenn Sie genug Rechnerpower haben (die Programmierer empfehlen einen dicken Pentium), dürfen Sie sogar in einen Super-VGA-Modus umschalten. Die hohe Auflösung von 640 x 400 Bildpunkten führt aber selbst auf einem DX2/66 zu extrem stockenden Grafiken und ist deswegen kaum zu empfehlen. Ähnlich viel Arbeit wie in die Grafik haben die Programmierer in den Sound gesteckt. Magic Carpet bietet eine Geräuschkulisse in vollem Stereo, die zum Aufdrehen der Lautsprecher animiert – natürlich müssen Sie eine Stereo-Soundkarte wie z.B. die Soundblaster Pro besitzen. Auf 16-Bit-Karten klingen die Explosionen besonders klar; außerdem werden die Lautstärken aller Geräusche an die Entfernung angepaßt. Um wirklich alle Soundeffekte zu geniessen, werden aber 8 MByte freies RAM benötigt – wenn Sie weniger RAM oder einen speicherfressenden Disk-Cache geladen haben, schaltet Magic Carpet in einen Mono-Modus.

Am meisten Spaß macht Magic Carpet gegen menschliche Mitspieler. Hier langt Bullfrog Hardware-technisch nochmal in die Vollen: Einen Modem-Modus gibt es nicht, auch mit Nullmodem-Kabeln kommen Sie nicht weiter. Um mit bis zu acht Zauberern gegeneinander anzutreten, benötigen Sie ein komplettes Netzwerk mit NetBIOS-Emulation. Für den Netzwerk-Modus haben die Programmierer 20 komplett neue Levels programmiert, bei denen das Spiel gegeneinander besonders betont wird. Unsere Gesamtwertung bezieht sich allerdings nur auf den Einzelspieler-Modus. In Kürze soll außerdem ein Editor für eigene Levels angeboten werden. **(bs)**



Rote Mana-Bälle gehören Gegnern, silberne Ihnen und die goldenen sind noch »frei«

jörg langer

Wenn es zur Zeit ein Spiel gibt, das man schon vom bloßen Zusehen her toll findet, ist es mit Sicherheit Magic Carpet. Was die Bildschirmfotos gar nicht rüberbringen können, ist der rasante Flugeffekt, den man als Teppich-Pilot genießen darf – einen schnellen Rechner vorausgesetzt.

Das Programm wäre aber kaum von Bullfrog, wenn es nicht auch motivierende spielerische Elemente enthielte. Das Grundprinzip des Burgen-Eroberns und Mana-Sammelns ist einfach, trotzdem bleibt viel Freiraum für taktische Kniffe und einen von Level zu Level immer größer werdenen Schwierigkeitsgrad.

Die Steuerung des Flitzefußabtreters bedarf allerdings ein wenig Einarbeitungszeit: Gleichzeitig mit der Maus und den Pfeiltasten zu spielen, ist nicht unbedingt intuitiv. Hat man diese Hürde überwunden, gehen auch komplexe Flugmanöver leicht von der Hand.

Von allen Features hat es mir besonders die Netzwerkfunktion angetan: Aus dem hochklassigen Spiel wird ein wettkampfbetontes 3D-Freudenfest, das bei uns einige Nächte lang das Büro stillgelegt hat. Schade, daß man nur im Netzwerk ein Teppichduell veranstalten kann; eine Modem-Funktion würde diesem Spielmodus wesentlich mehr Freunde bescheren.

magic carpet

❑ 286 ■ 386/486 ■ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ■ General MIDI ❑ CD-Audio ■ Maus ❑ Joystick

Spiele-Typ	Action-/Strategiespiel
Hersteller	Bullfrog/Electronic Arts
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; gut
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Sehr gut
Sound	Sehr gut

Freies RAM: min. 4 MByte (8 MByte für SVGA und Stereo-Sound)
Festplattenplatz: ca. 1 MByte

Besonderheiten: Bis zu acht Spieler im Netzwerkmodus (NetBIOS kompatibel); Diskettenversion in Planung.

Wir empfehlen: 486DX/2 mit 66 MHz, 8 MByte RAM, 16-Bit-Soundkarte und Maus.



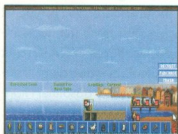
ERLEBEN SIE DIE GEBURT EINER NATION

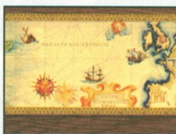
Sid Meier's
COLONIZATION



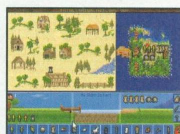
Sid Meier

NUR DAS BESTE SOLLTE IHNEN GUT GENUG SEIN!









FÜR IBM-PC UND KOMPATIBLE

NASCAR RACING



Für die schönen Werbetafeln haben wir keinen Blick übrig, erst wird die Konkurrenz umrundet

Rempel, Drängel, Vollgas: Bei NASCAR Racing, dem lang erwarteten Nachfolger zu Indy Car, geht es hart zu. Jetzt machen Sie auch mit Super VGA die Pisten unsicher.

Vor einem Jahr veröffentlichte das US-Programmierteam Papyrus »Indy Car Racing« und landete mit dieser Rennsimulation einen verdienten Hit. Spektakuläre Grafik, gebündelt mit einem tollen Fahrgefühl, begeisterte nicht nur eingefleischte Asphalt-Freaks. Der Nachfolger »NASCAR Racing« versetzt Sie hinter das Lenkrad eines sogenannten Stockcars, mit dem Sie über acht ovale Pisten sowie einen etwas kurvigeren Kurs jagen. Papyrus hat sich nicht auf die Simulation eines völlig neuen Fahrzeugtyps beschränkt; auch in punkto Grafik wird mehr geboten.



Selbst mit Standard-VGA erkennt man die Fahrer in den Autos

Die Stockcars sind in den USA mindestens so populär wie bei uns die Formel 1; Fahrer wie Rusty Wallace oder Ralph Tucker zählen zu den Volkshelden. Die bulligen und alles andere als leichten Brummer sind immer wieder gut für dramatische Rennen und wüste Unfallorgien, die aufgrund der stahlverkleideten Boliden meist relativ glimpflich ablaufen. Die Spannung dieser amerikanischen Rennserie will Papyrus mit NASCAR Racing einfangen und hat um der authentischen Atmosphäre Willen die Lizenzen mit allen Fahrernamen gekauft.

Die Stockcars fahren mit Vorliebe auf runden oder ovalen Strecken, die teilweise beeindruckende Geschwindigkeiten erlauben und deshalb abenteuerliche Steilkurven haben. Wer allerdings mit Vollgas in die erste Biegung rattert, wird schnell an der Betonbande kleben. Papyrus hat sich wieder einmal der ungehemmten Realitätsnähe verschrieben, so daß sich die simulierten Stockcars wirklich so verhalten wie ihre großen Brüder: schwerfällig, bei hohen Geschwindigkeiten labil und stets unberechenbar.

Wird nur eine Winzigkeit übersteuert, läßt man am besten das Lenkrad los und faltet die Hände zu einem Stoßgebet, daß die Konkurrenten gut aufpassen und das schleudernde Auto nicht rammen mögen.

Mit der Funktion »Preseason Testing« üben Sie die neun Kurse erst einmal in Ruhe und machen sich mit den eigenwilligen Autos vertraut. Für eingefleischte Formel-1-Piloten bedeutet das eine gewaltige Umstellung, da die minderbespoilerten Stockcars sich bei weitem nicht so schwungvoll in die Kurve legen lassen wie Michael Schuhmachers Bolide. Doch wenn Sie den Bogen erst mal raus haben, dürfen Sie sich auf spaßige Hochgeschwindigkeitsjagden freuen.

Wer die bisherigen Rennspiele immer zu pixelig fand und neidvoll auf die neuen hochauflösenden Flugsimulationen schielte, ist endlich erlöst. NASCAR Racing düst auch mit hochauflösender Super-VGA-Grafik über die Piste – allerdings kommen nur Besitzer absoluter High-End-Geräte in deren Genuß. Selbst auf einem DX-2-66-Rechner war das Fahrvergnügen erst nach Abschalten der meisten





Der Unterschied zwischen der Super-VGA-Grafik (links) und der niedrigen, aber erheblich schnelleren VGA-Auflösung ist deutlich





Neun originalgetreue Kurse stehen zur Verfügung

Details einigermaßen erträglich. Die normale VGA-Auflösung (320 x 200 Bildpunkte) zischt hingegen auch auf mittleren 486ern halbwegs zügig dahin. Sie ist noch etwas detaillierter als beim Vorgänger Indy Car Racing und wurde mit ein paar neuen Texturen verbessert.

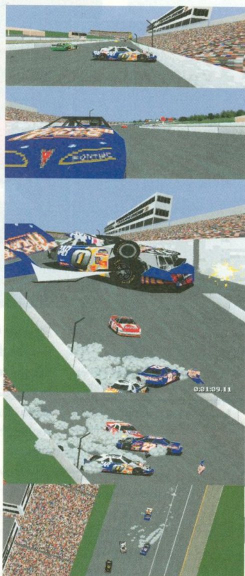
Unverständlicherweise ist die Grafik aber langsamer als noch vor einem Jahr, obwohl der bewegte Bildschirmausschnitt kleiner ist als bei Indy Car Racing.

In einem Optionsmenü schaltet man einige optische Details weg, die Geschwindigkeit fressen. Alternativ geht der PC selbst mit der Texturvielfalt herunter, wenn eine beliebig einstellbare Bildrate unterschritten wird. Sogar mit einem DX-2-50 müssen manchmal Details geopfert werden, sonst ruckelt es spätestens, wenn Sie in einem Konvoi mit mehr als fünf anderen Autos stecken. Ist der Rechner schnell genug, sehen Sie aber die Strecken und Gegner in voller Pracht.

Die Autos sind reich verziert mit Werbung und Sprüchen der Fahrer; die Banden haben geschwärzte Stellen, die vom Aufprall der Autos herrühren.

Da die Stockcars etwas stabiler als Indy Cars sind, halten sie auch den einen oder anderen Zusammenstoß mit Konkurrenten oder der Streckenbegrenzung aus. Dabei wird der Unfallschaden grafisch dargestellt und beispielsweise die Motorhaube bei einem Zusammenstoß je nach Aufprallstärke verformt. Mit einer nicht allzu starken Beschädigung läßt's sich noch ganz gut fahren, doch wenn es erst einmal einen der Spoiler oder gar den Reifen erwischt, haben Sie ein ernsthaftes Problem. Glücklicherweise steht in den Boxen eine routinierte Crew bereit, die alle Schäden schnell behebt. Dort wird auch vor dem Rennen das Auto an die Strecke angepaßt, das Getriebe eingestellt oder nachgetankt.

Das Fahren läßt sich durch ein paar Hilfen vor allem für Einsteiger etwas erleichtern. Auf Wunsch übernimmt der PC das Schalten oder greift dem Spieler beim Lenken und Bremsen unter die Arme, so daß ein Überbremsen des Autos fast ausgeschlossen wird. Auch die Anzahl und die Stärke der Gegner läßt sich beliebig festlegen, ebenso wie die mögliche Beschädigung des eigenen Fahrzeugs, das Wetter oder die Anzahl der Runden pro Rennen. Wer trotz eines Unfalls weiterrasen will, schaltet die »Gelbe Flagge« einfach aus, bei der ansonsten das Rennen eingefroren wird und niemand überholen darf. Wenn Sie sich fit genug fühlen, starten Sie eine Meisterschaftssaison, die alle neun Kurse umfaßt und viel Spaß macht, da Sie nach kurzer Zeit die Gegner an ihren Autos erkennen und so persönliche Duelle ausfechten. Wer die intel-



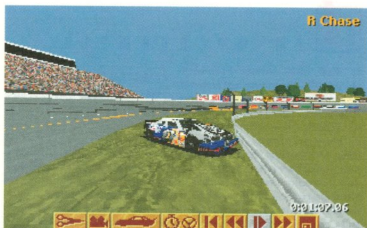
Spektakulärer Unfall aus mehreren Kameraperspektiven: Ein Wagen steht quer, ein anderer kann nicht mehr bremsen und knallt hinein, Motorhaube und Reifen segeln durch die Luft. Ein dritter Fahrer weicht zu spät aus und vervollständigt das Chaos, während die restlichen Konkurrenten den Ort des Schreckens elegant umfahren.

florian stangl

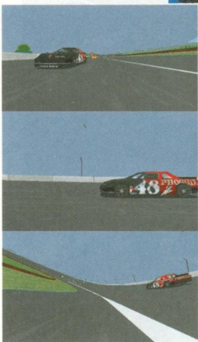
Nach einer Stunde Stau in der Münchner Innenstadt kommt mir NASCAR Racing wie gerufen. Von wegen Schrittempo! Vollgas geht's in die Kurven, die Bande elegant gestreift, ab in den höchsten Gang und weiter. Was, da will mich einer überholen? Den Burschen dräng' ich in eine Gruppe anderer Fahrer und die schönste Massenkarambolage seit dem letzten Ferienende ist nur eine Frage von Sekunden.

Spielerisch hat NASCAR Racing mindestens so viel zu bieten wie sein Vorgänger Indy Car Racing. Die Umstellung auf die eigenwilligen Stock Cars ist reizvoll und die Strecken sind nur auf den ersten Blick monoton, dann aber enorm anspruchsvoll. Features wie die Meisterschaftssaison und die individuellen, leicht wieder zu erkennenden Designs der Autos sorgen für viel Spaß beim Fahren.

Grafisch ist NASCAR Racing ungeschlagen. Die Super-VGA-Grafik ist herrlich detailliert und auf einem starken Pentium-Rechner auch schnell genug. Unter Standard-VGA sieht's immer noch sehr edel aus, obwohl nicht ganz ersichtlich ist, warum NASCAR Racing trotz des kleineren Bildschirmausschnitts stärker ruckelt als das rund ein Jahr alte Indy Car.



Nach einem Unfall steht unser Auto als Wrack auf der Wiese



Ein typisches Überholmanöver: Erst wird im Windschatten gewartet, dann zieht der Konkurrent blitzschnell vorüber und entschwindet.



Der Kühler kocht, die Haube verbeult – das war's dann wohl...

ligenten Computergegner satt hat, spielt per Modem mit einem Freund.

Die insgesamt neun Strecken von Atlanta bis zum berühmt-berüchtigten Talladega Superspeedway sehen zunächst recht ähnlich aus, doch werden Sie schon nach der ersten Runde gravierende Unterschiede feststellen. Die langgezogenen ovalen Kurse erlauben hohe Spitzengeschwindigkeiten auf den Geraden, erfordern aber brutales Abbremsen vor den engen 180-Grad-Kurven, die hohe Anforderungen an das Können des Fahrers stellen. Die annähernd runden Strecken beanspruchen bei den hohen Geschwindigkeiten die Reifen enorm und setzen etwas taktisches Geschick bei den Boxenstops voraus.

Außerdem muß man sich erst einmal mit den Steilkurven und deren Eigenheiten vertraut machen, denn allzuoft hängt man anfänglich hilflos an der Bande und weiß nicht, wie's weitergeht. Der einzige Kurs mit mehreren Kurven ist Watkins Glen, der mit Steigungen und fiesen Haarnadelkurven dem Spieler das Leben schwer macht.

Das Cockpit des Boliden ist übersichtlich und wird vom großen Drehzahlmesser dominiert, neben dem sich die Gangschaltung und der digitale Tacho befinden. Drei Instrumente informieren über den Öldruck sowie die Temperatur von Wasser und Öl. Mit den ersten acht Funktionstasten schalten Sie durch weitere Anzeigen, die unter anderem über den Stand des Rennens, die Temperatur und den Zustand der Reifen informieren. Ein großer Rückspiegel warnt Sie rechtzeitig vor Überholmanövern der Gegner, die sich oft im Windschatten anschleichen und blitzschnell vor Kurven vorbeiziehen und Sie ausbremsen wollen.

Bei rund 20 Fahrzeugen auf einem nur eineinhalb Meilen langen Kurs bleiben diverse Rempeleien vor allem beim Start nicht aus. So fahren meistens schon in der ersten Runde einige Konkurrenten und auch Sie mit einer arg verbeulten Motorhaube oder ohne Kotflügel den anderen hinterher. Zusammenstöße bei hohen Geschwindigkeiten wirbeln nicht nur die Autos fröhlich umher, sondern auch deren Einzelteile wie Reifen durch die Luft. Solche Szenen sind ja eigentlich viel zu schade, um sie nur einmal zu sehen, und darum gibt es die seit »Indy 500« vielgeliebte Replay-Funktion. Mit ihr sehen Sie sich die spritzigsten Crashs noch einmal aus mehreren Kameraperspektiven an. Eine eingeblendete Uhr erleichtert das Schneiden der Szenen, so daß ein actionreicher Unfallclip kein Problem ist. Speichert man die schönsten Szenen auf Diskette, dürfen sich auch Freunde an den herrlichen Blech-Deformierungs-Orgien erfreuen. **(fs)**

michael kim

Wer Indy Car mochte, wird NASCAR Racing im Low-Res-Modus lieben und im Hi-Res-Modus anbeten – vorausgesetzt, er hat einen schnellen Rechner. Am Anfang wird man als alter Indy-Veteran stark mit der Steuerung kämpfen, da man bei NASCAR eben ein fast normales, leicht gepanzertes Auto fährt, das deutlich giftiger anspricht: Plötzlich klebt man an der Bande oder kommt beim Überbremsen schnurstracks in heftiges Schleudern.

Hat man den Bogen aber raus, ist Fahrfreude pur angesagt und nach Autoscooter-Manier darf man hier rempeln und schubsen. Es macht Spaß, sich Platz für Platz vorzudrängeln und zu versuchen, im allgemeinen Renn-Tumult die Übersicht zu behalten.

Genial ist nach wie vor die Replay-Funktion, in der man seine Missetaten fachmännisch begutachten kann (»Den hätte ich mehr von der Seite anrempeln sollen«).



im wettbewerb

Es muß nicht immer Formel 1 sein: NASCAR Racing hat sich mit beeindruckender Grafik und spielerisch sinnvollen Features die Pole Position unter den Rennspielen erfahren. Vorgänger Indy Car Racing liegt mit minimal einfacherer Grafik nur ganz knapp dahinter, dicht gefolgt von Formula One Grand Prix, der realistischsten Simulation. Für Gelegenheitsfahrer ist Car + Driver eine interessante Alternative, bei der Sie zehn Luxuskarossen steuern dürfen. Jenseits der Simulationen lockt Domarks rasantes Actionspiel F1 die Raser an den PC.

NASCAR RACING	**88**
Indy Car Racing	87
Formula One Grand Prix	84
F1	74
Car + Driver	73



nascar racing

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ■ General MIDI ☐ CD-Audio ☐ Maus ■ Joystick

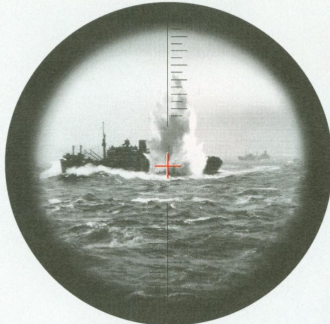
Spiele-Typ	Rennspiel
Hersteller	Virgin / Papyrus
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Sehr gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 400 KByte + 2 MByte RAM
Festplattenplatz: ca. 15 MByte

Besonderheiten: Neun Strecken wahlweise in VGA- oder SVGA-Grafik. Modem-Option für zwei Spieler. Unterstützt Thrustmaster-Lenkrad.

Wir empfehlen: 486er (min. 66 MHz) mit 8 MByte RAM und SVGA.

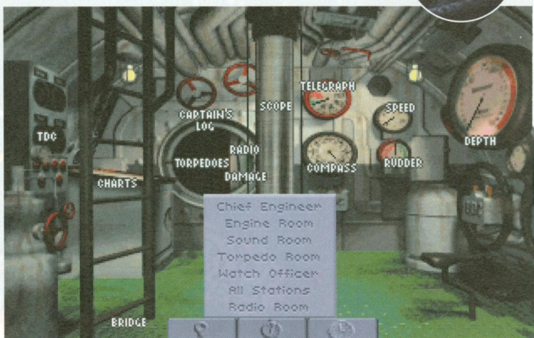




ACES OF THE DEEP

Willkommen in der Sardinenbüchse: Bei der U-Boot-Simulation von Dynamix geht der Spielwitz keinesfalls über Bord.





Vom diesem Bildschirm aus haben Sie Zugriff auf die anderen Stationen. Schneller als das Maus-Geklicke geht's per Tastatur.

spiele-test

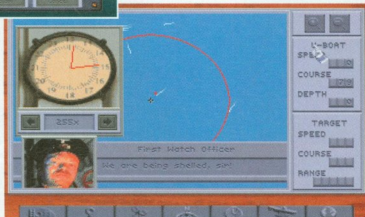
Immer wieder gerne simuliert: das U-Boot; einst legendär inszeniert von Sid Meier auf dem C 64. Mit »Silent Service II« erschien eine aufgebohrte Version der Ur-Klaustrophobie für den PC, der ansonsten bevorzugtes Opfer langweiliger Atom-U-Boote ist – so mancher »Seawolf«-Spieler ist immer noch nicht aus dem Tiefschlaf erwacht. Auch Dynamix, mit den »Aces over...«-Titeln für gut spielbare Flugsimulationen berühmt geworden, geht jetzt ins Wasser. »Aces of the Deep« dreht sich ähnlich wie Silent Service II um kriegerische U-Boot-Einsätze des Zweiten Weltkriegs. Minimal makaber: Die amerikanischen Programmierer machen Sie zum Kommandanten eines deutschen U-Boots, das alliierte Schiffe versenkt. Zwar verzichtet Dynamix auf Kriegsverherrlichung und geht die Angelegenheit relativ sachlich an, aber das Szenario dürfte für so manchen flauen Magen sorgen.

Die Optionsfülle hält, was der gute »Aces«-Ruf verspricht. Historische Einzelmissionen, beliebig zusammengestellte Seeschlachten oder ein Karriere-Modus warten auf Sie. Bei letzterem werden Sie im Laufe der Spielmonate mit immer wieder neuen Befehlen, U-Boot-Typen und Gegnern konfrontiert. Durch Speichern des Spielstands läßt sich die Laufbahn langfristig verfolgen; ausbaufähige Ordensammlung und High-Score-Listen sorgen für zusätzlichen Anreiz. Per Funk erhalten Sie neue Hinweise auf Konvoi-Aktivitäten; anhand einer Weltkarte plant man den Kurs zum nächsten Einsatzquadranten. Sobald unterwegs ein Schiff in Ihre Nähe kommt, werden Sie automatisch informiert. Per Funk teilt man der Heimatbasis Erfolge mit, fordert neue Befehle an oder funkt in Notlagen SOS.

Der Schwierigkeitsgrad läßt sich genau dosieren: Einsteiger dümpeln mit vereinfachter Steuerung und dumpfen Computergegnern herum. Dazu gönnen wir uns Unzerstörbarkeit



Missions-Zusammenstellung und Wahl des Schwierigkeitsgrads bleiben Ihnen überlassen



Bei spannenden Verfolgungsjagden orientieren Sie sich anhand der Seekarte, die in mehreren Stufen zoombar ist. Links oben sehen Sie die Anzeige für die Zeitkompression.



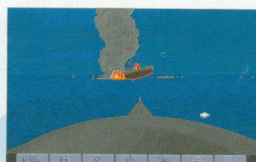
im wettbewerb

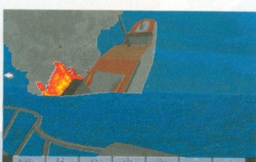
Direkter Konkurrent von Aces of the Deep (»AOD«) ist Microproses betagtes Silent Service II. Nach heutigen Maßstäben rutscht der Klassiker in der Wertung etwas ab; AOD ist bei Missionsvielfalt und grafischen Details überlegen. Preisbewußte U-Boot-Einsteiger haben aber die Chance, Silent Service II als Billigspiel zu ergattern.

Ein ähnliches Szenario wie AOD deckt auch das etwas schnarchige Wolfpack ab. Anspruchsvoll, aber latent langweilig ist die Gegnersuche mit dem modernen Atom-U-Boot Seawolf. Daß High-Tech mehr Spaß machen kann, beweist die futuristische Action-Simulation Subwar 2050.

ACES OF THE DEEP	**78**
Silent Service II	76
Subwar 2050	75
Wolfpack	67
Seawolf	65







Dieser Torpedo saß: Ein fetter Tanker geht spektakulär unter

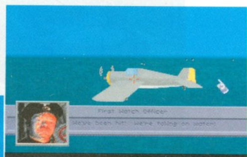
sowie unlimitierte Sprit- und Torpedo-Vorräte – prompt mutiert Aces of the Deep zum fröhlichen Actionspiel. Liebhaber »echter« Simulationen gönnen sich 100 Prozent Realitätsfaktor und müssen entsprechend vorsichtig agieren.

Erinnerungen an Silent Service II werden wieder wach, sobald Sie in See gestochen sind. Durch Anklicken bestimmter Bildbereiche oder (besser) den quicken Griff zur Funktionstaste schalten Sie auf die einzelnen Stationen um. Anhand der Seekarte lassen sich die Schiffsbewegungen der Umgebung in mehreren Zoom-Stufen betrachten; auch die Bahn von Torpedos oder der Sonar-Radius von lauernden Zerstörern werden dargestellt. Bei langweiligen Anpirsch-Manövern oder abwartendem Patrouillieren greift man gerne zur Zeitkompression: von doppelter Geschwindigkeit bis zum Faktor zigtausend läßt sich der Ablauf beschleunigen; ein Druck auf die Return-Taste sorgt sofort wieder für die Zeitskala 1:1.

Sofern Ihr Boot nicht zu tief schwimmt, lohnt sich ein Blick durchs Periskop. Die schönste Aussicht genießt man von der Deck-Perspektive aus. Da kommen die bemerkenswert realistisch wogenden Wellen besonders gut rüber – zu langes Hingucken läßt das Mittagessen in den unteren Magenregionen rumoren. Dynamix hat deswegen allen Ernstes einen optionalen Darstellungsmodus mit sanfterem Wellengang vorgesehen, damit Sie vor dem Monitor nicht seekrank werden.

Sobald die Deckgeschütze bemannt sind, wird automatisch auf die Schiffe oder Flugzeuge gefeuert, die Sie als Ziele festgelegt haben. Die gefährlichste Waffe Ihres U-Boots sind natürlich Torpedos – aber nicht voreilig alles verballern, denn das Nachladen dauert ein Weilchen. Prima Gelegenheit für die Zerstörer, ein bißchen Sondermüll in Form von Wasserbomben über Ihnen zu entladen.

Grafische Extravaganzen sind neben den erwähnten wilden Wogen im Nordatlantik dünn gesät. Mitunter mal ein Küstenstreifchen und viele Schiffe: Dank Fernglas und Torpedo-Camera kann man sich wohlig gruselnd ansehen, wie Ihre Opfer brennend versinken. Kleine Bilder von einzelnen Crew-Mitgliedern erscheinen, wenn es auf bestimmten Stationen etwas wichtiges zu vermelden gibt. Dazu gibt's auf Wunsch ein paar Worte Sprachausgabe – in Englisch oder holprigem Deutsch. **(hl)**





Sobald Sie die Stationen bemannen, werden automatisch gegnerische Schiffe und Flugzeuge beschossen

heinrich lenhardt

Schau an, bei Dynamix gibt es einen Silent-Service-Fanclub. Nicht nur der Spielablauf erinnert frappierend an den U-Boot-Urahn von Microprose, auch Bedienung und grafische Aufmachung kommen einem vertraut vor. Natürlich wurde verfeinert und verbessert: Der Wellengang ist beeindruckend, der Wechsel von Wetter und Tageszeit bemerkenswert dargestellt.

Das Katz-und-Maus-Spiel (Frachter jagen, Zerstörern entkommen) wird routiniert und spannend umgesetzt. Dank großzügiger Zeitkompression gibt es kaum Leerlauf; der dezente Sound paßt gut zum Geschehen. Die Maus-Bedienung kommt einem in der Hitze des Gefechts minimal umständlich vor. Lernen Sie brav die Tastaturkommandos für die wichtigsten Stationen auswendig, um zügig zu reagieren.

Durch die nahezu beliebige Einstellung des Schwierigkeitsgrads, Bestenlisten und Karriere-Modus bietet AOD genug Potential für ein paar spannende Monate. Angesichts von Silent Service II hat Dynamix nichts grundlegend Neues erfunden; Ideen (wie z.B. eine detailliertere Darstellung der einzelnen Crew-Mitglieder) hätte ich genug.

Aber nicht zuviel motzen: Aces of the Deep ist eine routinierte U-Boot-Simulation, flott spielbar und kurzweilig.



aces of the deep

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ■ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Simulation
Hersteller	Dynamix
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; mittelschwer
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 10 MByte

Besonderheiten:
Schwierigkeitsgrad nahezu beliebig justierbar. Diverse High-Score-Listen.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 8 MByte RAM und Maus.



SIERRA: Der Schritt in

Mit über 400 Spiele-Entwicklern in den Vereinigten Staaten und Europa ist Sierra weltweit einer der Marktführer bei interaktiven Spielen. Die umfangreiche Palette von über 40 Spieletiteln enthält nicht nur verschiedene Bestseller-Serien; Sierra erfüllt mit seiner breitgefächerte Auswahl an Spiele-Genres auch die immer anspruchsvolleren Wünsche der heutigen Computerspieler-Generation.

Sierras wirkliche Stärke aber liegt auf den Gebieten der High-Tech-Bildverarbeitung (Grafiken, Video und Animationen), Sound und modernster Technologie. Wir scheuen weder Kosten noch Mühen, um unseren Kunden innovative und erstklassige Produkte zu bieten, die den Fähigkeiten der heutige Hardware gerecht werden - sei es PC, CD-ROM oder Macintosh.

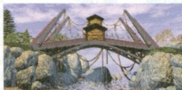
Sind Sie bereit für eine neue Dimension der Computerspiele?

PHANTASMAGORIA

Der modernste Multimedia-Thriller aller Zeiten enthüllt die grausige Geschichte einer Frau, die gegen die Mächte des Bösen um ihr Leben kämpft - Phantasmagoria. Während die Handlung



vor Ihren Augen abläuft wie die Kapitel eines Romans, erleben Sie eine unvergleichliche Mischung aus Hollywood-Filmproduktion, Digitaleffekten, vom Computer gerenderten Welten und Interaktivität.



Erhältlich für PC CD-ROM Anfang 95.

KING'S QUEST VII

Die meistverkaufte Adventureserie aller Zeiten ist wieder da - mit einer noch spektakuläreren Episode als je zuvor. Mit atemberaubenden Animationen in Kino-Qualität erzählt und von einem herrlichen



Soundtrack untermalt, so stellt King's Quest VII den neuen Maßstab für animierte Adventure-Spiele dar.



Erhältlich für PC CD-ROM Dezember 94.

LOST IN TOWN

Komplett von professionellen Filmemachern in Szene gesetzt und ausschließlich aus Videomaterial zusammengestellt, so setzt Lost in Town neue Maßstäbe im Bereich der High-Tech-Computerunterhaltung. Dieser interaktive Abenteuer-Thriller erzählt die Geschichte eines Reporters, der bei seinen Recherchen eine merkwürdige und komplexe Verschwörung aufdeckt. Bald schon wird er in den Strudel eines wilden Wettrennens ums Überleben gesogen.



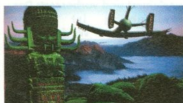
Erhältlich für PC CD-ROM Januar 95.

THE LAST DYNASTY

Entdecken Sie mit diesem interaktiven Epos die phantastische Welt der Science-Fiction-Filme neu. Mit den kombinierten



Talenten von Filmprofis, den besten Grafikern und Programmierern erzählt «The Last Dynasty» die Geschichte eines jungen Mannes, der auf der Erde aufgewachsen ist und plötzlich in einen galaktischen Krieg hineingezogen wird.



Erhältlich für PC CD-ROM November 94.

ACES OF THE DEEP

Das in Zusammenarbeit mit deutschen U-Boot-Kommandanten des Zweiten Weltkriegs entstandene «Aces of the Deep» ist die realistischste und technisch fortgeschrittenste Simulation des deutschen U-Boot-Krieges, die es je gab. Penibel genau recherchierte und detaillierte historische Aufträge, ein

eine neue Dimension

ganzes Arsenal an verschiedenen Kampfarten, dazu verblüffende Special Effects, digitalisierte Sprachausgabe und erstaunliche 3D-Grafiken - diese explosive Mischung ergibt ein packendes und atmosphärisch unglaublich dichtes Spiel.



Erhältlich für PC CD-ROM und PC 3.5 November 94.

WOODRUFF AND THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH

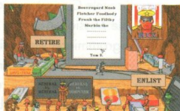
In diesem einzigartigen Adventurespiel sucht der junge Held Woodruff verzweifelt nach dem Mörder seines Teddybärs... Gesucht wird der gekidnappte Dr. Azimuth, der in der ganzen Stadt bekannt ist für den Begriff «Schnibble» - ein mysteriöses Wort, dessen verborgene Bedeutung dringend der Aufklärung bedarf. Ein interaktiver Cartoon mit hochauflösender Grafik im Stil von «Tex Avery».



Erhältlich für PC CD-ROM Dezember 94.

BATTLE BUGS

Ein humoristisches Strategiespiel, bei dem Sie den Oberbefehl über eine Insektenarmee übernehmen! Schlagen Sie auf den verschiedenen Leveln die Truppen des Gegners in die Flucht und erobern Sie seine Lebensmittelvorräte.



Erhältlich für PC CD-ROM und PC 3.5 September 94.

LODE RUNNER

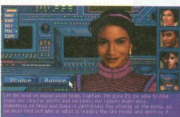
Die Legende ist wieder da. Diese neue Version des berühmten Arcade-Actionspiels bietet 150 Level in 10 verschiedenen unterirdischen Welten. Ihr Ziel: die verschollenen Schätze zu bergen, während Sie herumklettern, graben und den Gegner ausmanövrieren. Sie haben außerdem die Möglichkeit, Ihre eigenen Labyrinthe zu entwerfen!



Erhältlich für PC CD-ROM, PC 3.5 und für Macintosh November 94.

ALIEN LEGACY

Wir schreiben das Jahr 2119. Sie sind der Kommandant des Raumschiffes Calypso, auf der Suche nach einem Planeten, der das neue Zuhause für die letzte Kolonie der Menschheit werden soll. Verwalten Sie die Kolonie, wehren Sie feindliche Lebensformen ab, bauen Sie Verteidigungsstellungen und zerschlagen Sie Aufstände. Die Zukunft der Menschheit liegt in Ihrer Hand...



Erhältlich für PC 3.5 September 94.

EARTH SIEGE

Im Jahr 2341 kämpfen Sie gegen die Cybrids, intelligente Roboter, die auf der Erde gelandet sind, Sie vernichten und den Planeten erobern wollen.



Erhältlich für PC 3.5 November 94.

BATTLEDROME

Die Fortsetzung zu «EarthSiege» versetzt Sie in eine Arena, die nur einem einzigen Zweck dient: dem mörderischen Zweikampf von Robotern. Ein Spiel, in dem Strategie und Taktik ebenso wertvoll sind wie reine Feuerkraft.



Erhältlich für PC 3.5 Dezember 94.

Ich möchte gerne kostenlos den Sierra Multimedia-Katalog zugeschickt bekommen:
Nachname: .... Vorname: ....
Addresse: ....
....
....

Bitte einschicken an:
Sierra On-Line Ltd - 4 Brewery Court - Theale - Reading - Berkshire RG75AJ - GB

SIERRA®

PC Player-12/94

REFLEXION FAITE

Wer nahe an große Raumschiffe wie dieses hier fliegt, kann sogar den aufgemalten Namen lesen

INFERNO

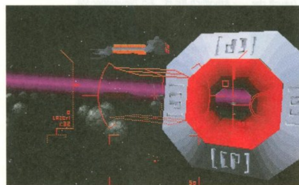


Seifenoper im Weltraum von DID: Der einsame Kämpfer gegen die Streitmacht der Rexxonen. Markige Dialoge, extra-schnelle 3D-Grafik und alles auf CD-ROM.

Die Menschheit könnte ja so friedlich leben. Vor einigen hundert Jahren hat sie das heimische Sonnensystem verlassen und sich auf dem Planeten »Terra Nova« angesiedelt. Der Weg dorthin war beschwerlich, denn er führte durch das Gebiet der Rexxonen, die nichts lieber mögen, als ungebetenen Gästen eins überzubraten. Dank der Einsatzkraft eines einzelnen Piloten konnte die menschliche Exodus-Flotte aber gerettet werden – all das ist nachzuspielen in »Epic«, welches vor knapp drei Jahren bei Ocean erschien.

Die Rexxonen sind offensichtlich immer noch beleidigt, daß ein paar Siedler ihr Verteidigungssystem angeknackst haben, und sannen jahrelang auf Rache. Jetzt ist der passende Zeitpunkt gekommen – die Flotte ist stark und die Menschen auf Terra Nova wiegen sich in Sicherheit. Der einzige fähige menschliche Pilot wird entführt, um die Verteidigungspläne aus ihm herauszufoltern. Doch dieser Pilot kann nicht nur fliehen – die rexxonischen Gifte in seinem Blut machen es jetzt möglich, daß er sich bis zu dreimal aus seinem Raumschiff rausteleportieren kann, wenn es brenzlig wird. Wer braucht da noch einen Schleudersitz? Und so steigt der Spieler in »Inferno« wieder einmal in ein kleines, wendiges und waffenstarrendes Raumschiff, um Frieden und Freiheit im Alleingang zu verteidigen.

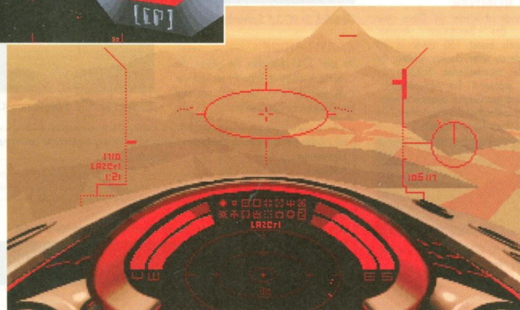
Wie sich das für ein modernes CD-ROM-Produkt gehört, gibt es zum Spielstart erstmal einige Filmsequenzen zu sehen, die allerdings schon mitten in der Handlung einsetzen. So zwingt man Sie zum Lesen eines Comichefts, dessen Seiten in der Anleitung verteilt sind. Hoffnung der Programmierer ist wohl, daß der Spieler dann auch mal in die Anleitung selbst hineinguckt. Das erweist sich als äußerst nützlich, denn einige Punkte des Programms sind erklärungsbedürftig.



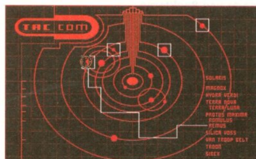
In diesen kurzen Röhren liegen wertvolle Extras versteckt

Das fängt bei den drei Spielmodi an: Sie dürfen zwischen »Arcade«, »Evolutionary« und »Director's Cut« wählen. Menüpunkt Nummer Eins ist der einfachste: Suchen Sie sich einen Planeten im Terra-Nova-System aus und spielen Sie dort eine vom Computer zusammengestellte Mission. Um Handlung und Misserfolge brauchen Sie sich keine Sorgen zu machen. Der »Evolutionary«-Modus läßt Sie ebenfalls zwischen Planeten wählen, allerdings sind hier die ersten Plot-Elemente eingebunden. Wenn Sie Planet A verlieren, wird die Verteidigung der anderen Planeten schwerer; dementsprechend heben Sie sich schwerere Missionen für später auf, wenn Ihre Erfahrung und Ihre Waffen besser und der Nachschub des Gegners schwächer sind. Der Name »Director's Cut« spielt auf die in den USA inzwischen üblichen erweiterten Versionen von Kinofilmen an: Szenen, die das Studio herausschneiden ließ, um die Laufzeit zu kürzen, fügt der Regisseur für eine Neuauflage wieder ein. So wird der Film länger, für viele Cineasten auch besser. Bei Inferno bedeutet es, daß alle Missionen in der Reihenfolge gespielt werden, wie die Programmierer sie für sinnvoll halten. Die strategische Entscheidung, wo Sie wann angreifen, ist Ihnen abgenommen – aber das Spiel wird dadurch eher schwerer als leichter.

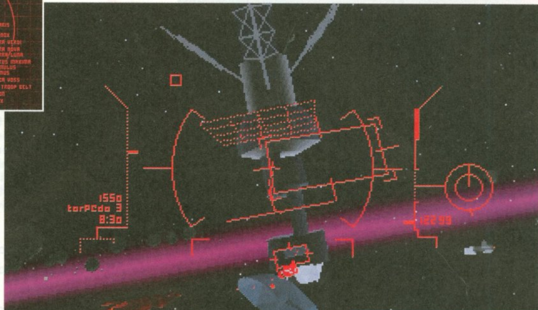
Die meisten Missionen arbeiten immer nach dem gleichen Schema: Sie werden im Weltraum in der Nähe des Planeten abgesetzt und müssen zunächst ein paar eigene Raumschiffe oder Stationen verteidigen. Einige Angreifer dringen bis auf den Planeten selbst vor, woraufhin Sie auch in die Atmosphäre eintauchen und dort entsprechend aufräumen. Neben Weltraum und Planetenoberfläche gibt es aber auch einen dritten Handlungsort: In Inferno können Sie in Raumschiffe und Stationen hineinfliegen und dort in einem Labyrinth von Gängen Extras und Gegner auf-



Die Planeten sind zwar farblich karg, bieten aber dreidimensionale Bergketten



Im Arcade-Modus dürfen Sie selbst aussuchen, welchen Planeten Sie verteidigen

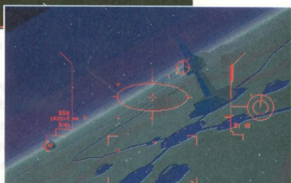


Um das Andocken an Stationen zu erleichtern, lassen sich rote Rechtecke als Kursmarkierung einblenden

spüren. Dieses Grundschema wird natürlich häufig variiert: Mal müssen Sie einen Reaktor sprengen (und innerhalb von wenigen Sekunden fliehen), mal eine schon überrannte Basis zurückerobern oder einfach den eigenen Nachschub sichern.

In allen Actionsequenzen gehen Sie grundsätzlich alleine vor. Flügelmänner gibt es ebensowenig wie sich selbst verteidigende Raumschiffe auf Ihrer Seite – vielleicht sind die Menschen doch etwas zu friedlich. Umgekehrt scheint die Streitmacht der Rexxonen kein Ende zu nehmen. Immer wieder neue Angreifer und im Laufe des Spiels auch neue Schiffstypen suchen das Terra-Nova-System heim. Glücklicherweise vertrauen die Rexxonen einfach nur den Waffen und zeigen kein besonders intelligentes Flugverhalten; in den ersten Missionen sind sie eher mit Tontauben als mit ernsthaften Gegnern zu vergleichen. Später wird der Schwierigkeitsgrad nicht so sehr durch Flugkunst als durch reine Steigerung der Gegnerzahl erhöht.

Bei der 3D-Grafik vertrauen die Programmierer auf ein modifiziertes System aus ihrer Flugsimulation »TFX«. Das bietet zwar keine photorealistischen Effekte wie einige andere moderne Simulationen, doch das macht dieses System durch seine Geschwindigkeit wieder wett. Inferno ist eines der wenigen modernen Spiele, welches auch auf einem 386er noch in einer Geschwindigkeit läuft, die man als »flott« bezeichnen kann. Auf einem schnellen 486er sind alle Bewegungen absolut flüssig; das Fluggefühl ist dementsprechend gut.



Nacht auf Luna Nova – doch die Rexxonen schlafen nicht

Bei Bedienung und Steuerung beschränken sich die Programmierer auf das Notwendigste. Gespielt wird entweder mit Maus oder Joystick; die Tastatur wird in jedem Fall benötigt. Nur wenige Tasten werden genutzt: Mit den Funktionen »Waffe wählen« und »Ziel suchen« kommt man oft aus. Theoretisch gibt es noch einen Autopiloten mit drei Modi, der aber zwei Nachteile hat: Er steuert nicht besonders gut und die Programmierer ziehen Ihnen tatsächlich Punkte ab, wenn Sie es wagen, den Autopiloten einzuschalten. Während Autopilot Nummer Eins sie schnell ans nächste Einsatzziel bringen soll (und gerne mal in einen Asteroiden knallt) sorgt sich Nummer Zwei um das korrekte Andocken (macht aber manchmal Fehler und ist ziemlich langsam). Dem Dritten mit dem Namen »Autocom-

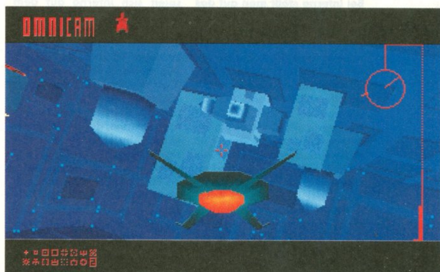
florian stangl

Inferno ist eine Art »T.F.X« im Weltraum. Die schnelle Grafik basiert unübersehbar auf der Grafik-Engine des Flugsimulators, wirkt aber im Science-fiction-Ambiente überzeugender. Die Raumschiffe sind etwas gewöhnungsbedürftig zu steuern, doch machen Kämpfe mit der Virtuellen-Cockpit-Sicht richtig Spaß – wenn man sich daran gewöhnt hat.

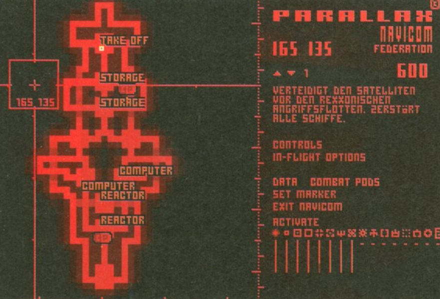
Überzeugt hat mich die Idee, daß sich das Spiel aus rund 700 Einzelmissionen immer wieder neu zusammensetzt und der Spieler entweder einen vorgefertigten Ablauf spielen oder selbst entscheiden kann, wie sich die Story im Groben entwickelt. Zusammen mit den Kämpfen knapp über der Planetenoberfläche und in riesigen Mutterschiffen gefällt mit dieses Feature am besten.

Grafisch liegt Inferno klar hinter Titeln wie Wing Commander Armada zurück und auch die Zwischensequenzen sehen etwas lieblos aus. Die Story ist irgendwo zwischen »SOS im Weltraum« und »Raumschiff Orion« steckengeblieben und sorgt selten für Motivationsschübe – immerhin ist die deutsche Sprachausgabe kein Totalausfall.

Wenn die Weltraum-Action nicht so angenehm spritzig wäre, hätte Inferno bei mir ziemlich schlechte Karten.



Beim Flug durch das Innere feindlicher Schiffe trifft man auf seltsame Installationen



Die Karte zeigt nicht nur die Gänge, sondern auch die Standorte von Reaktoren, Computern und Extrawaffen



im wettbewerb

Dank des Science-fiction-Themas macht Inferno die mangelnde Realismus-Freudigkeit des Programmierteams wett, die bei T.F.X. zu Punkteabzug führte. Spielerisch nicht so komplex und durchdacht wie TIE-Fighter kann Inferno wegen seiner unkomplizierten, ständigen Action die Wing Commander Armada überholen. Star Crusader hat viele Pluspunkte im Bereich Story, ist wegen reiner Weltraum-Mission aber einen Hauch eintöniger.

TIE-Fighter	85
INFERNO	**79**
Wing Commander Armada	78
Star Crusader	77
T.F.X.	71

bat» konnten wir gar nichts abgewinnen – theoretisch richtet dieser Ihr Raumschiff auf das nächste Ziel aus, praktisch bringt er absolut nichts, da die Ausrichtung nicht exakt genug ist (das Ziel liegt immer neben dem Fadenkreuz) und nicht von Hand korrigiert werden kann.

Recht komfortabel ist die Navigations-Karte geraten, auf der die nächsten Ziele angezeigt werden. Leuchtet als Nachricht vom Hauptquartier beispielsweise »Gegner bei 86 95 abfangen« auf, genügt es, die Zahlen in der Nachricht anzuklicken, um eine Markierung für den Autopiloten und den Bordkompass zu setzen. Auf der Karte werden auch die »Combat Pods« angezeigt, die sich wie Extras in anderen Actionspielen verhalten. Wenn Sie diese einsammeln, gibt es mehr Energie, neue Waffen oder einen Turbo-Boost für das Triebwerk.



Wer so aussieht, sollte lieber nicht von häßlichen Aliens reden...

Wenn Ihr Schiff zuviele Treffer kassiert hat oder zu häufig an Wände angeeckt ist, startet ein Countdown von etwa 15 Sekunden. In dieser Gnadenfrist können Sie versuchen, Ihr Schiff durch Einsammeln eines Combat Pods zu retten. Ansonsten teleportiert man Sie im letzten Augenblick aus dem expodierenden Schiff. Das geht nur dreimal, außer Sie sammeln weitere »Leben« in Form von speziellen Pods, die es nur in bestimmten rexxonischen Raumschiffen gibt. Es darf zwar während einer Mission gespeichert werden, doch der Spielstand setzt Sie wieder genau am Anfang dieser Mission ab. Die CD-ROM-Version von Inferno bietet an, die Musik entweder über die Soundkarte oder als CD-Audio-Track wiederzugeben. Die von der englischen Gruppe »Alien Sex Fiend« komponierten Weisen klingen natürlich von der CD am besten – allerdings kostet Sie dieser Service einige Megabyte auf der Festplatte, da nicht gleichzeitig von CD geladen und Musik gespielt werden kann. Nachgeladen wird nicht nur beim Wechsel von der Story- auf die 3D-Action-Ebene, sondern auch wenn Sie zwischen Weltraum, Stationsinnerem und Planetenoberfläche wechseln. Und damit niemand den Namen des Spiels vergißt, muß man jedesmal eine sekundenlange Mini-Intro, bei der das Wort »Inferno« angeflogen kommt, ansehen – die Programmierer haben wohl Angst, daß jemand das Spiel mit Wing Commander oder Stargilder II verwechseln könnte... **(bs)**

boris schneider

Ein CD-ROM-Programm erkennt man meistens an bombastischen Intros und Zwischensequenzen, die ein lasches Spiel kaschieren sollen. Bei Inferno stößt man auf das genaue Gegenteil: Die Zwischensequenzen schwanken zwischen »geht so« und »laienhaft« und dürften sich seit einem Jahr auf keine Silberscheibe mehr trauen; dazu gesellen sich dünne Macho-Dialoge die selbst ein Drehbuchautor für C-Movies nicht verwenden würde. Daran ist nicht die deutsche Übersetzung Schuld – die englischen Texte sind genauso dämlich. Hinter der rauhen Intro-Schale steckt aber ein spielerisch guter Kern. Inferno treibt das 3D-Ballerspiel-Genre auf die Spitze. Wer braucht schon intelligente Gegner und lange Taktikpläne, wenn man sich mit flottem 3D und einem endlosen Raumschiffvorrat den schnellen Adrenalin-Kick geben kann? Da die Entwickler auch auf kleine Rechner Rücksicht genommen haben, spielt sich Inferno auf dem DX2/66 nochmal so gut – rasant und flüssig kämpft man auf Planetenoberflächen und in engen Tunnels. Da können sich Delta V und Konsorten gleich ein paar Scheiben abschneiden.

Wenn man Inferno etwas vorwerfen kann, dann ist es Mangel an Abwechslung. Die Missions-Schemata gleichen sich ziemlich und die Story bleibt im Verlauf des Spiels Mangelware. Die Zahl von »700 Missionen« kommt mir also eher wie eine Mogelpackung vor. Mein bevorzugter Spielmodus bleibt deswegen »Arcade« – mit einem Minimum an Handlung ein Maximum an schneller Action.



inferno

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ■ General MIDI ■ CD-Audio ■ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Actionspiel
Hersteller	Ocean / D.I.D.
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; ausreichend
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 3 MByte (ohne CD-Audio); ca. 12 MByte (mit CD-Audio)

Besonderheiten: CD-Audio-Musik von »Alien Sex Fiend«.

Wir empfehlen: 486er (min. 25 MHz) mit 8 MByte RAM und Joystick.



Joysoft

TRANSPORT TYCOON
3.5" dt SVGA
109.90

ACES OF THE DEEP
3.5" **, CD ROM **/*
99.90

PC z.B.:

Across the Rhine **/*	109.90
Adv. Civilization (AH) *	109.90
Al Quadim dt	99.90
Alladin **/*	79.90
Alien Legacy **	99.90
Alien Logic dt * SSI	99.90
Ambermoon dt *	99.90
Armored Fist dt	109.90
Axed Denied *	109.90
Battle Bugs dt	79.90
Battle Isle 2 dt	99.90
Bazooka Sue *	99.90
Breach 3 **/*	89.90
Bun.Manager Hattrik dt	99.90
Burning Rubber **/*	79.90
Cannon Fodder 2 **/*	79.90
Carribean Desaster dt*	89.90
Chaos Engine **	69.90
Chartbreaker dt	89.90
Christoph Columbus dt	89.90
Chuck Rally **	79.90
Commander Keen 4-5	54.90
Colonization dt	109.90
Cyclones dt * SSI	99.90
Cyberspace dt *	99.90
Dark Legions SSI dt	89.90
Dark Sun 2	129.90
Death or Glory dt	99.90
Delta V	79.90
Desert Strike **	69.90
Der Clou Data dt	49.90
Devilland **	69.90
Die Siedler dt	99.90
Durch die Wüste dt *	89.90
Dragon Knight III *	129.90
Dreamweb dt	99.90
Eight Ball Deluxe 2 **	79.90
Elisabeth 1 dt *	99.90
Elite 3 dt *	99.90
FIFA Soccer dt	84.90
Flight 5.01 *	119.90
Fritz 3 dt	159.90
Front Page Baseball	119.90
Grandest Fleet **	79.90
Harpoon Battleset 2	39.90
Hattrik dt (Ikarion)	89.90
Heimdall 1+2 dt	99.90
Heroe o.Might&Magic*	99.90
Hokum KA 50	79.90
Hurra Deutschland dt	84.90
Indy Car-7 Tracks **	39.90
Indy Car Indianap.**/*	39.90
Iron Cross	99.90
Lode Runner 94	79.90
Mad Burger dt *	89.90
Mad News dt	89.90
Mad News Data dt *	39.90
Mech Warrior 2 US *	119.90
Metaltech:Battledrom *	99.90
Micro Machines **	69.90
Mystic Towers **	54.90
NASCAR Challenge	89.90
NCCA Basketball *	99.90
Oldtimer dt *	99.90
Outpost dt	84.90
Overlord **	89.90
PC Paintbrush dt	69.00
Phantasmagoria *	99.90
Phoenix Datenbank dt	69.00
Ravenloft dt	99.90
Renegade dt * SSI	99.90
Rings of Med.Gold dt	89.90
Rise of the Robots *	99.90
Rüsselsheim dt	79.90
S.U.B. dt	79.90
Schwarzes Auge 2 dt	89.90
Sensible Golf **/*	79.90
Sim Classics dt/**	89.90
Sim Town *	109.90
Space Simulators	129.90
Star Crusaders **	89.90
Star Crus.Data **/*	49.90
Star Crus.Speech **/*	49.90
Starlord dt	109.90
Super H.L.of Hoboken	89.90
System Shock dt	99.90
The Dig *	99.90
Theme Park dt	99.90
Third Reich *	99.90
Tie Fighter dt	119.90
Turbo Pascal 6.01 dt	69.00
Ultima 8 dt	99.90
Universe **/*	89.90
VGA Copy **	49.90
Victory at Sea *	99.90
Warriors of Darkn.**/*	79.90
Wing Commander Armada **	84.90

CD ROM z.B.:

11th Hour **/*	139.90
Aces Saga Pack */**	129.90
Al Quadim	84.90
Alone in the Dark 2 dt	119.90
BAP Multimedia	69.90
Battle Isle 2 dt	99.90
Battle Isle 2 Data dt	59.90
Bioforge *	99.90
Bloodnet **	79.90
Boom	39.90
Bund.Man.Hattrick dt *	119.90
Burning Steel 2 dt *	99.90
Commanche+Data1+2	119.90
Central Intelligence **	99.90
Creature Shock **/*	119.90
Crime Patrol US	99.90
Cyberspace dt *	99.90
Daemonsgate	89.90
Dark Forces *	109.90
Dark Legions SSI dt *	84.90
Der Baulöwe dt *	99.90
Desert Strike **	69.90
Dreamweb dt	99.90
Eye of Beholder 1-3 dt	109.90
F 14 Fleet D.Gold **/*	109.90
Falcon Gold **	119.90
FIFA Soccer dt	84.90
Front Page Baseball	119.90
Full Throttle *	109.90
Grandest Fleet	99.90
Hell on Earth *	129.90
Hocuspokus **	59.90
Höhlenwelt SAGA dt *	99.90
Inferno **/*	119.90
Kick Off 3 dt	69.90
King's Quest 1-6 **	109.90
Lands of Lore 2 *	109.90
Larry Collection 1-5 **	99.90
Legend of Kyrandia 3 *	129.90
Litil Divil dt	79.90
Lost Eden *	119.90
Mad News dt *	99.90
Magic Death US	79.90
Might & Magic 3-5 dt	119.90
Myst **	119.90
NHL Hockey 95 **	99.90
Noctropolis **/*	109.90
Pacific Strike + SAP *	129.90
Peter Gabriel:Xplora *	139.90
PGA Tour Golf 486 **	99.90
Phantasmagoria dt *	119.90
Prince Interactive	119.90
Privateer+Strike Com.	109.90
Psychotrons US	119.90
Rise o.t.Robots SVGA*	99.90
Schwarzes Auge 2 dt *	99.90
Sim City 2000 *	109.90
Simon the Sorcerer dt	109.90
Space Quest 1-5 Col.	109.90
Star Trek-Next Gen.*	119.90
System Shock dt	99.90
The Hidden Belows dt	79.90
Theme Park dt	99.90
Tie Fighter *	109.90
Ultimate Football	84.90
Under a Kil. Moon dt	129.90
Wild Blue Yonder	79.90
Wing Com. 3 **/*	119.90
Wing Com.Armada **	99.90
Wings of Glory **/*	109.90

MACINTOSH z.B.:

7th Guest ** CD	129.90
Beatles Hard Days CD	79.90
Critical Path dt CD	129.90
David Bowie Jump CD	89.90
Goblins 3 dt	119.90
Iron Helix ** CD	99.90
King's Quest 6 **	109.90
Myst CD	119.90
Peter Gabriel Xplorer	139.90
Rebell Assault dt CD	109.90
Sim City 2000 dt	109.90
Theme Park dt	89.90

CLUEBOOKS z.B.:

Al Quadim	27.00
Flight 5	32.00
Lands of Lore	27.00
Outpost	39.90
Pacific Strike	27.00
Sim City 2000	39.90
Strike Commander	39.90
Tie Fighter	39.90
X Wing	39.90

BRETTSPIELE z.B.:

AD&D Spiell.handb.2	38.00
Ali Baba dt	49.90
An den Ufern d.Nils dt	49.90
Battletech Luxus	69.00
Britannia dt	75.00
Civilization	79.00
Hanse	69.00
Kingmaker	59.00
Magic T.G.Starter Pack	19.80
Mech Wars dt	89.00
Space Hulk dt	99.90

ZUBEHÖR z.B.:

Competition PC Star	69.90
Flightstick Pro PC	159.90
Flightstick MAC	229.90
Gamecard 3 Auto	89.90
Golf Pro Swing	359.00
Gravis Analog Pro	79.90
Gravis Gamepad PC	59.90
Mouse Boss PC	69.90
Mouse Pocket/Laptop	29.90
Thrustmaster	189.00
Thrustm.Flight Falcon	299.00
Thrustm.T1 Lenkrad	359.00

(**) dt.Anleitung
(dt) komplett Deutsch
(US) USA Import

VERSANDADRESSE:
AACHENERSTR. 1004
50858 KÖLN
TEL: 0221/9486100
FAX: 0221/488701
BTX: *JOYSOFT#

LADEN:
40211 DÜSSELDORF
AM WEHRHAHN 24
0211/364445

LADEN:
50676 KÖLN
MATTHIAS STR. 24
0221/239526

LADEN:
50939 KÖLN
GOTTESWEG 157
0221/425566

LADEN:
52062 AACHEN
BLONDEL STR. 10
0241/406912

LADEN:
53111 BONN
MÜNSTER STR. 11
0228/659726

LADEN:
53721 SIEGBURG
KAISERSTR. 54
02241/68045

LADEN:
56068 KOBLENZ
SCHLOSS STR. 16
0261/309634

LADEN:
60311 FRANKFURT
FAHRGASSE 87
069/280170

NACHNAHME: 9 DM
ab Rechnungswert von 200 DM
VERSANDKOSTENFREI
EILPOST: 8+9 DM, UPS: 6+9 DM
VORKASSE: 6 DM
AUSLAND: 15 DM postbar

Irrtümer+Preisänderungen bleiben uns vorbehalten

SONDERANGEBOTE
nur solange Vorrat reicht

PC z.B.:

A-Train dt	49.90
Airbus A 320 USA **	49.90
American Gladiators	24.90
Batman Returns **	39.90
Battles of Destiny	39.90
Conquestador dt	29.90
Covert Action	24.90
Crazy Sports Football	29.90
Creepers	19.90
Curse of Entchantia **	29.90
Cyberworld dt (Air Warrior,Cyberchess, Global Effect)	49.90
D/Generation **	19.90
Death K.o.Krynn dt 5."	19.90
Eco Quest 1 5.25" **	24.90
Elite Plus	29.90
Epic **	39.90
Erben des Throns dt	29.90
Eternam 5.25"	19.90
Evasive Action **	39.90
Eye of Beholder 3 US	49.90
Falcon 3.0 **	49.90
Life+Death, F-19 St.Fighter)	
Gateway 1 5.25"	19.90
Gateway 2	29.90
Gateway t.S.Front.dt 5"	19.90
Genesia	39.90
Goal **	34.90
Grand Slam Bridge	19.90
Gunship 2000 **	49.90
Hannibal dt	29.90
Harpoon 1.21	39.90
Innocent Un.Caught dt	59.90
Joysoft Classics ** (Rail.Tycoon,Came f.t.Desert TV Sp.Footb.,Def.o.Crown, TV Sp.Basketball,Supremacy)	49.90
Keys of Maramon 5.25"	19.90
Legend of Kyrandia 2	49.90
Lethal Weapon 3 **	19.90
Lost in L.A. dt	24.90
Matthäus Fußball **	59.90
Merchant Prince **	39.90
Mixed Collection dt (R.O.M.2,Sarakon,Crime T., Rolling Ronny,Lords o.Doom)	39.90
NFL Coach C.Footb.	49.90
Nicky Boom 2 **	29.90
Pacific Strike **	59.90
Premiere Manager 2 **	29.90
Railroad Tycoon **	39.90
Railway Challenge dt	59.90
Reunion dt	49.90
Ryders Cup **	29.90
Sc.Theatre of War dt	19.90
Search for the King **	19.90
Shadow Caster **	49.90
Sim City	29.90
Space Max dt	29.90
Starbyte No.2 dt (Black Gold,Winzer,Sp.Max)	39.90
Starflight 2 US	29.90
Stunt Islands dt	39.90
Tank ** 5.25"	9.90
The Games 92 **	19.90

MAGIC CARPET
CD ROM dt
109.90

The Legacy	39.90
Treas.o.Sav.Front.dt 5."	19.90
Unlimited Adventure	39.90
Unnec.Roughness	29.90
War in the Gulf	29.90
Wh.Two Worlds War	39.90
Winter Olympics **	39.90
Wizardry 7 dt	49.90

CD ROM z.B.:

Black Power 2 dt (Sarakon, R.o.M.1,Crime T. Lords o.Doom,Rolling Ronny)	29.90
CD Deluxe Pack (Chessm.3000, World Atlas US Atlas, Taping Tutor)	79.90
Day of Tentacle	59.90
Der Patrizier dt	49.90
Dune OEM	49.90
Encore Compilation (Heimdall, Thunderhawk, Curse of Entchantia)	39.90
Game Bundle 1 (Mario Missing,D/Generation)	49.90
Game Bundle 2 (King's Quest 5, Jones in the Fast Lane)	49.90
Game Bundle 3 (Monkey Island 1, SWOTL)	49.90
Gobliiins 1 US	49.90
Gobliins 2 US	49.90
Goblins 1+2 dt	84.90
Hannibal dt + PDs	39.90
Indiana Jones 4	49.90
Ishar 1 dt	29.90
Journeyman Project dt	39.90
Joysoft Classics ** (siehe 3.5")	49.90
Lawnmower Man OEM	39.90
Legend of Kyrandia dt	59.90
Loom OEM	19.90
Mad TV dt	19.90
Mario i.Missing Del. US	39.90
Quest & Fun dt/** (Kings Quest 5, Larry 5, Red Baron)	59.90
Revell Backr.Racer **	49.90
Revell Motor Stars **	49.90
Sherlock Hol. 1 OEM	19.90
Sports Best **	29.90
Starbyte No. 2 Col. dt (siehe 3.5")	39.90
The Animals Zoo	39.90
Tornado **	39.90
Whales Voyage dt	29.90
Winter Olympics **	39.90

(**) dt.Anleitung
(dt) komplett Deutsch

Joysoft BLITZ BESTELLUNG
Da geht die Post ab....

TITEL	PREIS

ERSATZWUNSCH

O PC 3.5" O CD ROM
O NACHNAHME: 9 DM
O EILPOST: 8 + 9 DM
O MIT "UPS": 6 + 9 DM
O VORKASSE/SCHECK: 6 DM
O TEILLIEFERUNG

NAME
STRASSE
PLZ, ORT
TELEFON

pc.p.12.94

GUTSCHEIN
FÜR EINEN KOSTENLOSEN
KATALOG
FAST 100 SEITEN VOLLER SPIELBESCHREIBUNGEN UND INFOS

BITTE COUPON IN EINER FILIALE ABGEBEN ODER ZUM VERSAND SCHICKEN

pc.p.12.94

DESERT STRIKE

Keine Aufforderung zur Nachtisch-Verweigerung, sondern handfeste Hubschrauber-Action aus dem Konsolenreich. Drei Waffensysteme, vier Aufträge und ein Saddam-kompatibler Diktator – was will der Menschheitsretter mehr?



Strategisch wichtige Gebäude werden in jedem der vier Einsätze demoliert



Für jeden geretteten Soldaten erhalten Sie eine Reparatur der Hubschrauber-Panzerung

Vor gut zwei Jahren sorgte Electronic Arts auf dem Mega Drive für ein Skandälchen. Kaum war der Golfkrieg historisch abgehakt, lieferten die Amerikaner quasi das Videogame zum CNN-Ereignis: Saddam zum Mitspielen, Bumm! In »Desert Strike« heißt der Bösewicht zwar General Kilbaba, doch die Anspielungen auf Desert Storm waren nicht nur bei der Namensgebung unübersehbar. In vier Missionen hubschrappschrappte der Spieler über Wüstengelände, sammelte Kriegsgefangene ein, setzte strategisch wichtige Kontrollstationen außer Gefecht und pustete zweieinhalb Pixel große Soldaten mit Raketen weg. Nicht sehr fein, meinte seinerzeit Sega Deutschland und verweigerte dem Modul den Vertrieb. Dutzende von findigen Importhändlern danken dafür heute noch dem feinfühligen Sega-Management.

Dieses Kapitel der Spiele-Historie wird für den PC zum aktuellen Thema. Denn während auf dem Mega Drive schon der Nachfolger des Nachfolgers fertig ist, werden MS-DOSler erst jetzt mit Desert Strike beglückt. Erneut schwirren die Rotoren über dem Wüstensand, wenn Sie mit Ihrem US-Kampfhubschrauber die Militäranlagen von Kilbaba unsicher machen.

Der Heli fliegt vor und zurück, dreht sich im Kreise und schießt mit drei Waffenarten. Eher Action als Simulation, aber dank zuschaltbarer Trägheit anspruchsvoller als das gemeine Standard-Ballerspiel. Die Munition der drei Waffensysteme, durch Tastatursteuerung erstaunlich griffig bedienbar, ist streng begrenzt. Von der Standard-MG hat man gut tausend Schuß in petto, doch die durchschlagskräftigeren Raketen vom Typ Hellfire und Hydra sind weitaus rarer. Auch der Sprit geht allmählich dahin – da hilft nur das Aufspüren von Munitionskisten und Reservekanistern, um die Vorräte aufzufüllen.

Die durch gegnerischen Beschuß angeknackste Panzerung läßt sich wieder reparieren, indem man eigene Mannen aufsammelt und beim US-Stützpunkt am Strand absetzt.

Strategische Planung anhand einer Landkarte ist überlebensnotwendig. Desert Strike ist kein fröhliches Ab-durch-die-Mitte-Geballer, bei dem der reaktionsschnelle Feuerknopf-Schnelldrücker die Oberhand behält. Bedächtiges Vortasten und schnelles Ausschalten der gegnerischen Geschütze sind ebenso wichtige Taktiken wie das flinke Ausmanövrieren. Jede der vier Missionen ist in diverse Aufträge unterteilt: Radarstationen ausschalten, Geheimagenten einsammeln, Landebahnen zerstören. Auf der





Während des Flugs rufen Sie Informationen über die zu erfüllenden Ziele und die Verteilung von Extras aus

heinrich lenhardt

Auf dem Mega Drive war Desert Strike vor zwei Jahren eine kleine Sensation: So anspruchsvolle Action ist in der Konsolenwelt selten; die isometrische Perspektive und die relativ knifflige Heli-Steuerung machten das Modul seinerzeit zum Hit.
Die vier komplexen Missionen sind aber nach heutigen PC-Maßstäben ebenso mickrig wie die Grafik: Gegenüber der Sega-Version hat sich optisch nichts getan und das sanfte Scrolling ist nicht perfekt. Manchmal verharrt der Hubschrauber zu lange am Bildrand, bis »nachgescrollt« wird; ärgerlich, wenn man gerade dann in ein Gefecht verwickelt wird.
Spannung und Atmosphäre sind auch auf dem PC beachtlich. Gerade weil man nicht mitten in einer Mission speichern darf, schmerzt das Scheitern besonders – und spornt doch zu einem neuen Versuch an: Schließlich lernt man mit jedem Einsatz Verteilung und Reaktionen der gegnerischen Einheiten besser kennen.
Die kriegerische Handlung ist nicht von Pappe, aber wenigstens verzichtet Desert Strike auf allzu exzessive Gewaltdarstellung à la »Dreamweb«. Ein interessantes Actionspiel mit Anspruch, auch wenn Grafik und Umfang nicht ganz den heutigen PC-Maßstäben gerecht werden. Wer Geduld hat, wartet aber auf den komplexeren Nachfolger Jungle Strike, der demnächst für MS-DOS adaptiert wird.



Gut gepanzerte Stationen sollten Sie mit Raketen knacken

Landkarte visiert man nicht nur die nächste Station an, sie verrät auch die Lage einige Depots: Immer wieder muß man Gebäude in die Luft sprengen oder Kriegsgefangene retten, um Sprit, Munition und Panzerung aufzufüllen. Drei Bildschirmleben sind schnell verbraten und mitten in einer Mission kann man nicht speichern. Erst wenn ein Auftrag komplett absolviert wurde, bekommen Sie ein Paßwort verraten. Neben versteckten Extras gibt es auch verschiedene Co-Piloten: Je nachdem, welchen Computerpartner Sie wählen, sind Vor- und Nachteile bei Schußpräzision und Steuerungsgenauigkeit die Folge.

Geflogen wird bevorzugt per Tastatur: Bei Joysticks wird nur ein Feuerknopf unterstützt; auch die vier Buttons des Gravis Game Pad ignoriert Desert Strike. (hl)

desert strike

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ☐ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Actionspiel
Hersteller	Gremlin
Ca.-Preis	DM 90,–
Kopierschutz	Erträgliche Drehscheiben-Abfrage
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 545 KByte + 1 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 4 MByte

Besonderheiten: Vier Missionen, die in 27 kleinere Aufträge unterteilt sind. Paßwort nach jeder geschafften Mission.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 2 MByte RAM und Joystick.

69

QUARANTINE

Mit Gameteks »Doom auf Rädern« werden Sie sämtliche im Großstadtverkehr angehäuften Aggressionen los – auf Kosten der Fußgänger...



Dem Gegner links ist unsere Kanone schlecht bekommen





Ob wir dem feindlichen Taxifahrer wohl so das Herz erwärmen können?

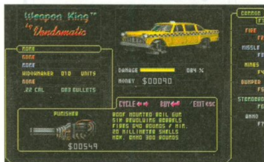
Verbrechensbekämpfung à la Gametek: Im Jahre 2022 nimmt die Kriminalitätsrate von Kemo City in beängstigendem Maße zu. Aus finanziellen Gründen wird nun aber nicht etwa nach Ursachen geforscht oder der Polizeiapparat aufgestockt – man stellt die ganze Stadt kurzerhand unter Quarantäne und umgibt sie mit einer riesigen Mauer. Fortan geht's drinnen höllisch zur Sache, da sich die desillusionierten Einwohner einen Heidenspaß daraus machen, sich gegenseitig umzubringen. In diesem herzerfrischenden Szenario übernehmen Sie die Rolle eines Taxifahrers, der durch prompte Passagierbeförderung und gezieltes Ballern zu Ruhm und Ehren gelangen möchte.

Da Kemo aus der Zeit vor seiner Abschottung über ein ausgebautes Hover-Straßensystem verfügt, werden Sie kaum auf normal dahinrollende Fahrzeuge treffen: Alle »Autos« der Stadt schweben einen halben Meter über dem Boden, und das für gewöhnlich mit einem Affenzahn. Nachteil des auf Straßen und Parkplätze begrenzten Schwebenetzes ist, daß bei seinem Verlassen eine recht unsanfte Landung droht. Zum Glück verfügt unser Taxi schon in der Grundausstattung über eine Reservebatterie, die für kurze Zeit das selbständige Gleiten ermöglicht.

Wir beginnen unser Taxifahrerdasein und sehen einige Meter weiter vorne auch gleich unseren ersten potentiellen Fahrgast. Eifrig fährt man auf ihn zu – Platsch! – und kratzt ihn peinlich berührt von der Frontscheibe: schlechtes Timing beim Abbremsen.

Beim nächsten Mal sind wir vorsichtiger und erhalten auf der Missionskarte den gewünschten Zielpunkt des Fußgängers angezeigt. Nach einem Blick auf zu erwartendes Entgelt, Entfernung und Streckenführung wird entschieden, ob wir die Fahrt unternehmen wollen. Natürlich, nur so kommt man schließlich an Kohle heran! Nun ist Eile gefragt ist, da jeder Fahrgast in einer bestimmten Zeit zu seinem Ziel gebracht werden möchte. Schafft man es schneller, gibt's ein nettes Trinkgeld. Für jede Sekunde Zeitverzug hingegen verringern sich Fahrgast-Stimmung und Bezahlung kontinuierlich, bis wir am Nullpunkt angelangt sind.

»Quarantine« präsentiert sich nun aber keinesfalls als geruhsame Chauffeursimulation, bei der einzig und allein das Betrachten des Taxometers für Nervenkitzel sorgt. Dafür sorgen schon die durchgedrehten Killer-Fußgänger und allerhand feindliche Taxikonkurrenz – schließlich gönnt man den Typen keinen



In Waffenläden und Werkstätten rüstet man sein Taxi auf



Auf der Missionskarte erkennen wir unsere eigene Position

jörg langer

Die Idee ist wirklich nicht schlecht: Man nehme das zur Zeit so beliebte 3D-Ballergenre, kreuze es mit einer Taxifahrer-Simulation und siedle das Ganze in einer von Psychopathen bevölkerten Großstadt an. Das ständige Beschießen, Überfahren und Befördern von Passanten ist dann auch ebenso kurzweilig wie geschmacklos geraten. Die sonstige 3D-Action jedoch könnte überschaubarer sein: Bei Höchstgeschwindigkeit hat man keinerlei Chancen zu Ausweichmanövern und knallt ständig in irgendwelche Häuserzeilen hinein. Zudem wird das eigene Gefährt unablässig von anderen Vehikeln gerammt oder beschossen.

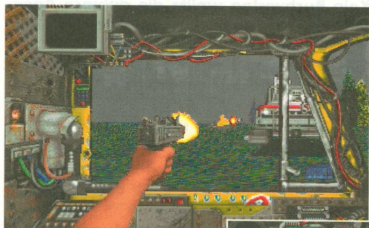
An der Steuerung gefällt mir das »realistische« Lenken in Gegenrichtung beim Rückwärtsfahren, ansonsten aber ist sie nicht optimal – während schon ein zaghaftes Steuern nach links oder rechts das Fahrzeug ruckartig in die entsprechende Richtung reißt, scheint man beim Abbremsen mit einem Mal in einem Schwertransport zu sitzen.

Über die Blutrünstigkeit des Großstadt-Gemetzels kann man geteilter Meinung sein; mir persönlich bereitet es keinen sonderlichen Genuß, Fußgänger gegen meine Windschutzscheibe knallen zu lassen. Für eine Weile macht es trotzdem großen Spaß, in dem düster-chaotischen Riesengefängnis herumzuheizen; vor allem das Hochtunen des eigenen Taxis hält bei der Stange. Allerdings wird das Geschehen trotz vieler Extrawaffen und grafisch abwechslungsreicher Stadtbezirke auf Dauer zu eintönig

einzigen Passagier, den man selbst befördern könnte. Auch die restlichen Gefährte sind meist darauf aus, unser gelbes Hover-Taxi zu rammen, zu beschießen oder durch Minen rumpeln zu lassen. Außerdem gibt es Sicherheitskräfte, Selbstschußanlagen und einige weitere Nettigkeiten, um unser Leben auch ja nicht allzu lange währen zu lassen.

Zu Beginn verfügt das eigene Taxi nur über ein schnödes Maschinengewehr – unangenehm für Fußgänger, aber kaum eine Bedrohung für wildgewordene Jeeps und Nobelkarossen. Deshalb steckt man das sauerverdiente Geld ständig in diverse Zusatzausrüstung: In Werkstätten gibt es bessere Batterien und Panzerungen; in Waffenläden allerlei Extrawummen – von der seitlich aus dem Fahrgastraum gehaltenen Maschinenpistole bis zum flächendeckenden Allzweckflammenwerfer. Insgesamt 20 Waffen und acht sonstige Extras warten darauf, mit dem nötigen Kleingeld erstanden zu werden. Ein serienmäßig eingebautes Radarsystem sowie ein kombinierter Entfernungs- und Richtungsanzeiger helfen dabei, Gegnern auszuweichen bzw. das nächste Ziel anzusteuern.

Die Grafik ist äußerst schnell und verwöhnt mit netten Explosionseffekten, die einzelnen Waffen gebärden sich in Bezug auf grafische Darstellung, Einsatz und Wirkung recht unterschiedlich: Je nach Situation wählt man zwischen Flammenwerfern, Kanonen, Raketen und Minen, deren Vorrat immer wieder aufgestockt werden muß. Die Soundeffekte hingegen reißen nicht sonderlich vom Hocker, auch wenn man meist erst durch einen fordernden Pfiff oder ein gebrülltes »Hey, Taxi!« auf einen Fahrgast aufmerksam wird. Angesichts der vollkommen übersteigerten Gegnermassen fragt man sich allerdings, wieso die Leute überhaupt noch Taxi fahren – die Überlebenschancen stünden hinter der geschlossenen Haustür sehr viel besser.



Zur Seite hin verteidigt man sich mit der UZI



Eine Explosion mehrerer Minen – und wir mittendrin...

Im Laufe der Zeit mischen sich unter die normalen Beförderungswilligen auch finstere Gestalten, die besondere Aufgaben für Sie bereithalten. Ein Paket muß auf einen bestimmten Parkplatz gebracht werden, was nicht nur mit Geld, sondern auch mit freundlichen Worten belohnt wird: Man wird voneinander hören. Schließlich erfährt man nach Erledigung einiger Missionen ein Paßwort, das den Weg zum zweiten der insgesamt sechs Stadtbezirke öffnet.

Die solchermaßen voneinander abgegrenzten Levels bieten jeweils einige neue Aufgaben, Gegner und Hintergrundgrafiken. Die meiste Zeit befördert man aber Otto-Normalsterbliche von A nach B – gähn. Zumindest dürfen Sie jederzeit den aktuellen Spielstand speichern. **(la)**



im wettbewerb

Keine Terminfracht, aber die derzeit fesselndste Mischung aus 3D-Action, düsterer SF-Story und Abenteuer bietet Origins System Shock. Die futuristische Raserei Delta V hat ähnlich schnelle Grafik wie Quarantine, ist aber noch schlechter steuerbar. Bei Hidden Below töten Sie seltsam schreiende Aliens; in der Brutalo-Neuheit Doom 2 werden neben vielen Monstern auch menschliche Gegner niedergeschossen.

System Shock	89
Doom 2	83
QUARANTINE	**68**
Hidden Below	58
Delta V	46



quarantine

❑ 286 ■ 386/486 ■ VGA ❑ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ❑ General MIDI ❑ CD-Audio ❑ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Actionspiel
Hersteller	Gametek
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Gut
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 500 KByte + 2 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 15 MByte

Besonderheiten: Kompatibel zum Thustmaster-Lenkrad. CD-Version in Vorbereitung. Herbe Handlung; nicht für Kinder geeignet.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Joystick.





THE PSYCHOTRON

Kein Buchverlag wollte die dubiose Agentenstory um eine Gedankenmanipulier-Maschine haben... doch wozu gibt's CD-ROM? Windows auf für einen neuen Versuch in der Sparte »interaktiver Film«.

Der Rubel rollt nicht, er ist so frei und fällt (an den Devisenmärkten), Korruption und innenpolitische Unruhen halten Jelzins Kreislauf in Schwung – aber bei der Entwicklung des »Psychotron« haben die KGB-Boys ganze Arbeit geleistet. Ein halbes Jahrhundert lang forschte man an dieser Gedankenmanipulier-Maschine; eine fast fertige Beta-Version (absturzsicher wie eine 1.0-Fassung von Origin) wird den Amerikanern für eine Handvoll Dollars angeboten. Doch bei der äußerst geheimen Übergabe geht etwas schief. Die Folgen sind ein abgestürztes Flugzeug, tote Agenten und ein verschwundener Psychotron. Mauschelt hier das FBI, das CIA oder sind's die Russen selber? Will jemand den Präsidenten



Wählen Sie diplomatische Antworten, um bei den Dialogen voranzukommen

heinrich lenhardt

Computerspieler von altem Schrot und Korn winden sich vor Gram: Wir klicken alle Räume ab, hangeln uns durch die offensichtlichen Dialog-Pfade und klatschen staunend in die Hände. Hui, Videos unter Windows! Wer will bei soviel verschwenderischer Pracht noch ein altmodisches Spieldesign?

Auch der »Spieler light«, der Puzzle-entschlackte Klick-und-probier-Magerkost schätzt, wird nicht so recht glücklich. Wo bei einem Spiel wie »The 7th Guest« die klasse Grafik und das gelungene Ambiente die inhaltlichen Defizite halbwegs übertünchen, erweist sich Psychotron als graue Maus.

Lieblosigkeit im Detail und grafische Langeweile sorgen dafür, daß die Faszination nicht auf Touren kommt. Vom häßlichen Zeichensatz bis zur Animations-Müdigkeit bei den Nahaufnahmen fehlt es dem Programm an Atmosphäre. Videos annehmbar, Story lachhaft, Darsteller und Dialoge wenig fesselnd.

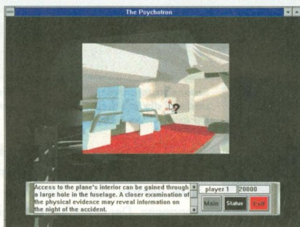
Wenn schon interaktiver Film mit vernachlässigtem Spieldesign, dann bitte mehr Feeling, Stil und vor allem Komplexität. Psychotron ist im Nu durchgespielt. Und macht man doch mal bei einem Dialog etwas falsch, spüren Sie es auf abrupte Weise: Der Spieler wird wieder an den Anfang der Story gesetzt, Punktzahl Null. Häufig speichern, sonst mächtig viel Ärger.

per Psychotron manipulieren – oder steckt er selber hinter dem Diebstahl, weil er angesichts sinkender Umfrageergebnisse gewaltsam seine Macht sichern will?

Eine Geschichte ist's, deren Dramaturgie nur noch vom neuen Jerry Cotton übertroffen wird. Doch Psychotron ist weder Groschenschmöker noch verstaubtes Etwas aus dem untersten Regal der lokalen Videothek, sondern ein »interaktiver Film« mit digitalisierten Clips.

Um den Plot zu entwirren, befragt man verschiedene Personen. Bis zu drei Antworten haben Sie zur Wahl; nur sensitive und diplomatische Statements sorgen für ergiebige Informationen und steigende Punktzahlen. Ein Inventar oder ernsthafte Puzzles sind dem Windows-Programm fremd.

Gipfel des Anspruchs: In einigen Räumen bewegt man den Cursor ganz sachte über den Bildschirm, um ja nicht die paar Pixel zu verpassen, bei denen er sich in ein Fragezeichen verwandelt. Jetzt heißt es herzhaft klicken, um eine Nahansicht zu sehen. Anrufbeantworter, Computer-Displays und Notizzettelchen spenden kleine Hinweise oder Codes. Und mittendrin gibt es noch eine Poker-Partie, die nicht so recht reinpaßt, aber immerhin zu den anspruchvollsten Programmteilen gehört. Die Lösung des Politthrillers bleibt jedenfalls Spielern vorbehalten, die mit dem Verständnis der englischen Sprachausgabe keine Probleme haben. **(hl)**



Einige Stationen im Spiel lassen sich nach Hinweisen absuchen

the psychotron

☐ 286 ■ 386/486 ☐ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ■ General MIDI ☐ CD-Audio ☐ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	Merit Software
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; viel (auch Sprachausgabe)
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 4 MByte unter Windows 3.1
Festplattenplatz: ca. 5 MByte
Besonderheiten: Dubioser Mehr-Spieler-Modus, bei dem die Dialoge abwechselnd gesteuert werden.
Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 8 MByte RAM, Windows 3.1 und Maus.

36

DEVIL LAND

Ein niedlicher Teufel sucht und findet drei goldene Haare. Ob man auch nur ein gutes Haar an »Devil Land« lassen kann, ist eine ganz andere Frage.

Das wöchentliche Management-Meeting in der Hölle beginnt. Satan, beschwörend: »Wir haben ein echtes Image-Problem bei Computerspielern. Schaut Euch nur dieses indizierte Doom-Zeug an. Gewalt und Horror, soweit das Auge reicht!« (erregtes Scharren mit dem Huf). »Wir will denn da noch in die Hölle? Wer traut sich ein paar saftige Sünden zu? Niemand! Wir müssen ein endlich netteres Image transportieren – wozu habe ich soviele PR-Berater hier unten schmoren?« (ängstliches Zusammenzucken der Angesprochenen, gesteigerter Schwefel-Ausstoß auch in der Nichtraucherzone). Und so begab es sich, daß die Programmierer von Lifetimes nicht mal ihre Seelen verkaufen mußten, um einen süßen Teufel zum Spielehelden zu küren. Märchenkundler horchen auf: Der Mini-Mephisto in »Devil Land« sucht in jedem der rund 40 Levels nach drei goldenen Haaren, die den Weg zur nächsten Stufe öffnen.

Höllisch gut sieht das Gerenne und Gehüpfe nicht unbedingt aus. Der von »Cool Spot«, »Jazz Jackrabbit« & Co. verwöhnte Jump-and-Run-Spieler rauft sich angesichts der Grafik erst einmal die Haare (egal, ob golden oder nicht). Hopsende Bälle und andere Hindernisse werden durch kunstvolle Sprünge umgangen. Der arme Teufel erweist sich als waffenloser Pazifist, der einige Gegner nur durch Draufhüpfen abservieren kann. Doch rummst er stets die herumschwebenden Blöcke an, wird er durch so manches Extra belohnt. Vorübergehende Unverwundbarkeit, ein Zusatzleben oder die Fähigkeit, bestimmte Mauern niederzureißen, sind die überwältigenden Boni. Unter Wasser müssen wir immer wieder mal ein Luftbläschen erhaschen, damit unser brustschwimmender Beelzebub nicht abschnorchelt. Wer bis zum Ende durchhält, wird mit einem Happy-End belohnt: Der Held war gar kein richtiger Teufel (der Kosename »Little Giovanni« kam uns gleich suspekt vor) und verwandelt sich wieder in einen braven Buben zurück. **(hl)**

Satansbraten: dem Killerball ausweichen und auf die bröckelnde Plattform springen! Da gurgelt der Adrenalin-Spiegel...

Unter Wasser muß man nach Sauerstoff-Nachschub Ausschau halten

heinrich lenhardt

Der Teufel steckt im Detail, hat den Schnaps gemacht und dennoch ein solches Programm nicht verdient.
Wenn mein Kollege Jörg Langer mal ein besonders gutes Shareware-Spiel testet, hört man ihn gönnerhaft »Das hat ja fast Profi-Qualität!« murmeln. Devil Land gehört in die Profi-Ecke, sumpft grafisch aber auf Amiga-Public-Domain-Niveau daher. Der arme Teufel wurde laienhaft gezeichnet und mit ruckhafter Animation versehen.
Fegefeuer des Spieldesigns: Das eintönige Gehüpfe und Schalter-umlegen ist arm an Einfällen, aber reich an fiesen Stellen. Die kleinste Feindberührung kostet sofort ein Bildschirmleben. Durch das etwas schleppende Scrolling tappt unser Teufel schon am Bildrand in zu plötzlich auftauchende Gegner. Nur das Paßwort-System verhindert den totalen Frust.
Selbst ein barmherziges »Besser als gar nichts« bleibt dieser Action-Erzsünde versagt. In den letzten Monaten gab es eine reiche Auswahl von wesentlich besseren Jump-and-Runs. Gegen das schauderhafte Devil Land wirkt selbst ein schlichter Zeitvertreib Marke »Zool 2« wie der Software-Himmel auf Erden. Lifetimes' lahmem Luzifer bleibt die Wertungs-Absolution versagt.

devil land

286 | **386/486** | **VGA** | Super VGA | **Soundblaster** | S'Blaster Pro | General MIDI | CD-Audio | Maus | **Joystick**

Spiele-Typ	Actionspiel
Hersteller	Lifetimes
Ca.-Preis	DM 80,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Mangelhaft
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 580 MByte
Festplattenplatz: ca. 4 MByte

Besonderheiten: Level-Anwahl per Paßwort.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 2 MByte RAM und Digital-Joystick oder Game Pad.

28

NEU IN BERLIN

HIGHWAY TO HELL...

NEU IN BERLIN

	PC	CD
11th Hour	-	139,95*
1942 Pacific Air War	109,95	99,95*
A-Train	49,95	-
Aces of the Deep	89,95*	-
Aces of the Pacific	89,95	-
Aces over Europe	89,95	-
Across the Rhine 1944	-	99,95*

Bioforge

Ein Origin-Cyberpunk-Knüller der Extraklasse. Das Spiel ist genau das richtige für lange Winterabende.

CD-ROM 89,95*

	PC	CD
Advanced Squad Leader	99,95*	-
Aegis	-	99,95
Al-Qadim 1	89,95	89,95
Aladdin	79,95*	-
Alien Legacy	89,95	89,95*
Alien Logic - Jorune 1	79,95*	89,95*
Alone in the Dark 2	99,95	99,95*
Alone in the Dark 3	-	99,95*
Ambermoon	i.V.	-
Anstoß	79,95	-
Anstoß World Cup	59,95	99,95
Arcade Pool	39,95	-
Archon Ultra	89,95	89,95
Armored Fist	99,95*	99,95*
Battle Bugs	79,95*	89,95*
Battle Isle 2	89,95	89,95
Battle Isle 2 Data	-	59,95
Battlecruiser 3000	89,95*	i.V.
Bazooka Sue	99,95*	-
Beneath a Steel Sky	79,95	99,95
Betrayal at Krondor	89,95	89,95
Bioforge	-	89,95*
Blackthorne	79,95*	-
Blood Bowl	89,95*	89,95*
Bloodnet	89,95	89,95
Break Thru	59,95*	-
Brett Hull Hockey	79,95*	-
Bundesliga Manager 3	89,95	i.V.
Burning Steel 2	99,95	99,95

Cyclemania

Motorradrennen wie auf dem 3DO ??? Cyclemania macht's in atemberaubender Geschwindigkeit möglich.

CD-ROM 89,95*

	PC	CD
Burntime	89,95	89,95
Cannonfodder 2	79,95*	-
Caribbean Disaster	89,95*	99,95*
Chaos Control	-	89,95*
Chaos Engine	69,95	-
Chartbreaker	89,95*	i.V.
Civilization	109,95	99,95
Cobra Mission	99,95	-
Colonization	99,95	i.V.
Comanche	99,95	99,95
Command & Conquer	-	i.V.
Cool Spot	69,95	-
Creature Shock	-	99,95*
Crime Patrol 1	-	99,95*
Critical Path	-	129,95
Cyberia	-	89,95*
Cyberspace	89,95*	i.V.
Cyclemania	-	89,95*
Cyclones	79,95*	89,95*
Dark Forces	i.V.	89,95*
Dark Legions	89,95	89,95
Dark Sun 1	89,95	99,95
Dark Sun 2	79,95*	89,95*
Dawn Patrol	89,95*	-
Death or Glory	99,95*	-
Delta V	79,95	79,95*
Demolitian Man	79,95*	79,95*
Depth Dwellers	-	49,95
Der Baulöwe	99,95*	-
Der Clou	89,95	89,95
Descent	-	89,95*
Desert Strike	79,95	79,95
Die Siedler 1	89,95	-
Discworld	-	99,95*

	PC	CD
Dominus	89,95*	89,95*
Doom 2 - Hell on Earth	109,95*	99,95
Doom Utilities Vol. 3	-	39,95*
Dragon Knight 3	99,95*	-
Dragon Lore	-	89,95*
Dreamweb	89,95	89,95*
DSA 1 - Schicksalsklinge	89,95	89,95
DSA 2 - Sprachdisk	39,95*	i.V.
DSA 2 - Sternenschweif	89,95	89,95*
Dune 2	79,95	-
Dungeonmaster 2	89,95*	-
Ecstatica	-	89,95*
Eishockey Manager	89,95	-
Elder Scrolls 1	89,95	-
Elder Scrolls 2	-	89,95*
Elite 3	89,95*	89,95*
Empire Deluxe 1	89,95	89,95
Epic Pinball	79,95	79,95
Erben der Erde	99,95	99,95*
Eye of Beholder Deluxe (1-3)	-	109,95
F-14	109,95	99,95*
F-14 Data	49,95*	s.o.
Falcon Gold	-	109,95
Fantasy Empires	89,95	89,95
Fields of Glory	109,95	-
FIFA Soccer	79,95	79,95
Flashback	79,95	-

Sage von Nietoom 1

Ein Spitzen-Adventure aus Germany. Komplett mit deutscher Sprachausgabe und professionellen Sprechern.

CD-ROM 59,95*

	PC	CD
Flight of the Amazon Queen	89,95*	89,95*
Flight Unlimited	99,95*	i.V.
Formula 1 GP	39,95	39,95
Fritz 3 Schach	149,95	-
Front Lines	89,95*	i.V.
Front Page Sports Baseball	89,95	-
Front Page Sports Football 95	89,95*	-
Full Throttle	-	99,95*
Gabriel Knight 1	99,95	99,95
Gex	-	89,95*
Ghengis Khan 2	99,95*	-
Gobliins 4 Woodruff	-	89,95*
Grandest Fleet	79,95	89,95
Gunship 2000	39,95	39,95
Hanse Deluxe	49,95	49,95*
Hardball 4 SVGA	89,95*	i.V.
Harpoon 2	89,95	89,95
Harvester	-	99,95*
Hattrick (Ikarion)	89,95*	89,95*
Heimdall 2	89,95	99,95
Hell	89,95*	89,95*
Hellcab	-	99,95
High Seas	89,95*	89,95*
History Line	89,95	89,95
Höhlenwelt	-	99,95*
Hokus Pokus	59,95	-
Hurra Deutschland	79,95	79,95

Star Trek – Next Generation

Mit 1 Lichtjahr Verspätung warpen Captain Picard & Co endlich doch in unser heimisches Sonnensystem.

CD-ROM 109,95*

	PC	CD
Indycar Racing	79,95	-
Indycar Racing Datas	44,95	-
Inferno	i.V.	99,95*
Inka 2	99,95	119,95
International Tennis Open	89,95*	89,95*
Interplay 10 Years Anniversary	-	139,95
Iron Assasins	i.V.	89,95*
Iron Helix	-	99,95
Jagged Alliance	89,95*	i.V.
Jazz Jackrabbit	69,95*	69,95*
Journeyman Project 1	-	89,95
Jungle Strike	79,95*	79,95*

	PC	CD
K 240 (Utopia 2)	79,95*	-
Kick Off 3	69,95	69,95
Kingdom	-	99,95*
Kings Quest 7	-	i.V.
Kings Quest Deluxe (1-6)	-	99,95
Klick & Play	89,95*	-
Kolumbus	99,95	-

Transport Tycoon

Railroad Tycoon meets Sim City. Toll, so macht man aus einem Sid-Meyer-Classic ein völlig neues Spiel.

PC 99,95*

	PC	CD
Lands of Lore 1	89,95	99,95
Larry Deluxe (1-6)	-	99,95*
Legend of Kyrandia 2	89,95	99,95
Legend of Kyrandia 3	i.V.	99,95*
Lemmings 3	79,95*	79,95*
Links 386	99,95	i.V.
Links Kurse	ab 49,95	-
Lion King	79,95*	-
Little Big Adventure	-	89,95*
Lode Runner	79,95*	-
Lollypop	79,95*	79,95*
Lords of the Realms	79,95*	-
Lost Eden	89,95*	89,95*
Lucasarts Classic Adventues	-	129,95
Lucasarts Classic Simulations	-	109,95
Mad Dog McCree 2	-	99,95
Mad News	89,95	99,95*
Magic Carpet	-	89,95*
Magic of Endoria	99,95	-
Maniac Mansion 2	99,95	99,95
Master of Magic	99,95*	i.V.
Master of Orion	99,95	-
Mechwarrior 2	89,95*	89,95*
Mega Race	-	69,95
Menzoberranzan	89,95*	i.V.

Wing Commander 3 – Der Film

An Hollywood-Maßstäben gemessen wird's der ganz große Weihnachtsknaller, den richtigen Rechner vorausgesetzt.

CD-ROM 99,95*

	PC	CD
Metal Marines	89,95*	89,95*
Metaltech 1 Earthsiege	89,95*	i.V.
Micro Machines 1	59,95	-
Might & Macic Deluxe (3-5)	-	109,95
Might & Magic 5	89,95	s.o.
Might & Magic Heroes	89,95*	-
Myst	-	99,95
Mystic Towers	69,95	69,95
Nascar Racing	89,95*	i.V.
NHL Hockey	89,95	-
NHL Hockey 95	-	89,95
Nibelungen	89,95*	99,95*
Noctropolis	-	119,95*
Novastorm	-	99,95*
Oldtimer	-	99,95*
Outpost	89,95	99,95
Overlord	89,95	-
Pacific Strike	89,95	i.V.
Pacific Strike Speech Pack	44,95	-
Panzer General	89,95*	-
Pax Imperia	99,95*	-
PGA Tour Golf 486	-	99,95
Phantasmagoria	-	109,95*
Pinball Dreams Data	39,95	s.o.
Pinball Dreams Deluxe	-	89,95
Pinball Fantasies	69,95	-
Pinball Illusions	69,95*	69,95*
Pizza Connection	89,95	-
Populous 2	39,95	-
Prisoner of Ice	89,95*	99,95*
Privateer	89,95	99,95
Privateer Data	39,95	s.o.
Psycho Pinball	79,95*	79,95*

	PC	CD
Quarantine	89,95*	89,95*
Quest for Glory 4	99,95	99,95*
Railroad Tycoon Deluxe	109,95	99,95
Raptor	59,95	59,95
Ravenloft 1	89,95	89,95
Rebel Assault	-	89,95
Renegade SVGA	-	89,95*
Retribution	89,95*	89,95*
Return to Zork	99,95	119,95
Rings of Medusa Gold	89,95	89,95
Rise of the Robots	i.V.	89,95*
Robinsons Requim	69,95	-
Romance of 3 Kingdoms 3	99,95*	-
Rüsselsheim	79,95	-
S.U.B.	89,95*	i.V.
Sage von Nietoom 1	-	59,95*
Sam & Max	99,95	109,95
Sensible Soccer International	39,95	39,95
Shadow Caster	69,95	89,95
Shanghai 3	i.V.	89,95*
Sherlock Holmes 1	99,95	109,95
Sim City 2000	109,95	99,95*
Sim City 2000 Datas	49,95	-
Sim Health	89,95	-
Sim Tower	99,95*	-
Simon the Sorcerer 1	99,95	99,95

Magic Carpet

Man kann den neuen Bullfrog-Knaller auch Populous 3D nennen. Die phantastischen SVGA-Grafiken sind ein Genuß.

CD-ROM 89,95*

	PC	CD
Space Quest 6	-	i.V.
Space Quest Deluxe (1-5)	-	99,95
SSN-21 Seawolf	89,95	99,95
Star Control Deluxe (1-2)	-	49,95
Star Crusader	89,95	89,95
Star Reach	99,95*	-
Star Trek - 25th	-	99,95
Star Trek - Deep Space 9	-	99,95*
Star Trek - Judgement Rites	99,95	i.V.
Star Trek - Next Generation	-	99,95*
Star Trek - Starfleet Academy	-	99,95*
Star Wars Screensaver	69,95*	-
Starlord	109,95	99,95
Stonekeep	-	99,95*
Strike Commander	99,95	99,95
Stronghold	89,95	89,95
Subwar 2050	109,95	99,95
Subwar 2050 Data	49,95	s.o.
Super Karts	79,95*	i.V.
Superhero L. of Hoboken	99,95	99,95*
Syndicate 1	89,95	99,95
Syndicate 1 Data	49,95	s.o.
System Shock	89,95	99,95*
Terminator Rampage	89,95	-
The Hidden Below	-	79,95
The Horde	-	109,95
Theme Park	89,95	89,95

Little Big Adventure

Dieses SVGA-Action-Adventure aus französischer Produktion ist sicher einer dieser Geheimtips für's Fest.

CD-ROM 89,95*

	PC	CD
Tie Fighter k. dt.	99,95	i.V.
Transport Tycoon	99,95*	i.V.
Turrican 2	-	79,95*
UFO 1	109,95	99,95
Ultima 7 Deluxe (1-2)	-	129,95
Ultima 7-2	99,95	s.o.
Ultima 8 inc. Speech Pack	79,95	89,95
Ultima Underworld 2	99,95	s.o.
Ultima Underworld Deluxe (1-2)	-	119,95
Under a Killing Moon	-	119,95*
US Navy Fighters	-	99,95*
V for Victory 5 (at Sea)	99,95*	-
Voyeur	-	99,95*
Warcraft - Orcs & Humans	89,95*	89,95*

	PC	CD
Wargame Construction Set 2	89,95	
Warlords 2	99,95	-
Warlords 2 Data	79,95	-
Wing Commander 3	-	99,95*
Wing Commander Armada	79,95	89,95
Wing Commander Deluxe (1-2)	-	79,95
Wings of Glory	-	89,95*
Wizardry 7	99,95	s.o.
Wizardry Deluxe (6-7)	-	99,95
X-Wing	99,95	-
X-Wing Datas	ab 49,95	-
Zephyr	89,95*	i.V.
Zeppelin	99,95	99,95*
Zonked	59,95*	-

EROTIK-CORNER (ab 18 Jahren)

Adult Palate	-	89,95
Ari Bangkok 2	-	69,95
Ari Bangkok 3	-	69,95
Ari Bangkok 4	-	69,95
Ari Bangkok 5	-	69,95
Ari Bangkok 6	-	69,95
Ari Bangkok 7	-	69,95
Best of Vivid	-	99,95
Busting Out	-	89,95
Café Flesh	-	69,95
Digital Dancing	-	89,95
Girls of Vivid	-	79,95
House of Dreams	-	69,95
Imortal Desire	-	79,95
Legends of Porn 2	-	69,95
My Asian Ladies 1	-	69,95
My Asian Ladies 2	-	69,95
Mystic of the Orient 1	-	89,95
Mystic of the Orient 2	-	89,95
New Wave Hookers	-	69,95
Porkware	-	99,95
Pornmania 2	-	149,95
Secrets	-	79,95
Sexymore Buts	-	149,95
The Coven	-	79,95

LÖSUNGSBÜCHER	dt	us
Betrayal at Krondor	29,95	-
Civilization	-	59,95
Colonization	-	59,95*
Dark Sun 2	i.V.	-
DSA 1	24,95	-
DSA 2	24,95*	-
Dungeonmaster 2	i.V.	-
Elder Scrolls 1	29,95	-
Lands of Lore 1	24,95	-
Legend of Kyrandia 2	19,95	-
Maniac Mansion 2	24,95	-
Might & Magic 5	29,95	-
Outpost	-	59,95
Sage von Nietoom	i.V.	-
Sam & Max	19,95	-
Simon the Sorcerer 1	24,95	-
System Shock	29,95*	-
Tie Fighter	-	59,95
Ultima 7-2	39,95	-
Ultima 8	39,95	-
Ultima Underworld 2	39,95	-
Wizardry 7	39,95	-

HARDWARE

3DO PAL inc. 1 Spiel	1099,-
JAGUAR PAL inc 1 Spiel	599,-
PC 3DO-Karte inc. 2 Spiele	849,-*
PC CH Flightstick Pro	179,-
PC Gravis Joypad	49,95
PC Gravis Joystick Pro	79,95
PC Gravis Ultra Sound Max	429,-
PC Orchid Soundwave 32	499,-
PC Soundblaster 16	379,-
PC Soundblaster 16 ASP	449,-
PC Soundblaster AWE 32	599,-
PC Soundblaster Wave Blaster 2	349,-
PC Soundblaster Y-Kabel	29,95
SEGA 32X	399,-*
SEGA Saturn	i.V.
SNES Super Game Boy	99,95
SONY PSX	i.V.

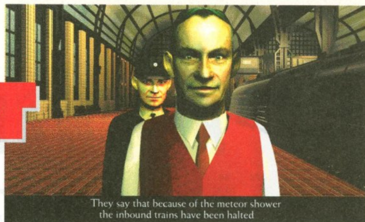
Unsere Mega-Hot-Line: 0171/540 87 63

11.00 -20.00 h Versandtelefon

+++ PC +++ PC-CD +++ MAC +++ MAC-CD +++ AMIGA 500 +++ AMIGA 1200 +++ AMIGA CD 32 +++ SATURN +++ SEGA 32X +++ MEGA DRIVE +++ MEGA CD +++ GAME BOY +++ SUPER NES +++ 3DO +++ NEO GEO +++ NEO GEO CD +++ SONY PLAYSTATION +++ COMPUTER & VIDEOSPIELZEITSCHRIFTEN AUS DEUTSCHLAND, USA, JAPAN +++ MUSIK CD'S +++ COMICS +++ ANIME +++ VIDEOS

Versandpauschale 10,50 DM · Express 8 DM · Versandkostenfrei ab 250 DM · Halbes Jahr Garantie auf Hard- und Software · Es gelten unsere AGB · Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten · i.V. bzw. *: Bei Anzeigenschluß noch nicht erhältlich · Anzeigenschluß 17.10.94

GADGET



Man beachte den Einsatz digitalisierter Fotos als Gesichts-Textur. Alle Kulissen und Maschinen des interactive Movies wurden hingegen als 3D-Modell berechnet.

Das »Sensorama« war ihr Schicksal: Folgen Sie einer Clique ausgeklinkter Wissenschaftler auf eine interstellare Arche und entrinnen Sie so der Apokalypse. Oder war doch alles ganz anderes?

Das Hotelzimmer ist ganz O.K., doch beim Aus-Checken bekommen Sie Ärger: Ein kleiner Junge mopst Ihren Koffer und verschwindet, während Sie per Aufzug ins Erdgeschoß düsen. Dort warten ein Mann in Schwarz und eine seltsame Mission – Ihr Ticket ist bereits am Tresen hinterlegt.

Die Suche nach dem genialen (oder doch verrückten?) Wissenschaftler Horslover führt Sie durch sechs Bahnhöfe, konfrontiert Sie mit starr blickenden Zombie-Passanten und undurchschaubaren technischen Experimenten. Den Verdacht, nicht der Held, sondern nur das Werkzeug in einer Geschichte um Technik, Geschwindigkeit und Fortschrittsglauben zu sein, werden Sie bis zum Ende nicht los: Ihre Schritte scheinen vorherbestimmt, das Ergebnis Ihrer Bemühungen bereits klar.

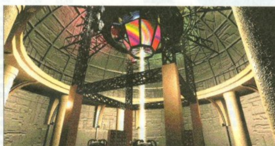


Pack' den 3D-Scanner ein: Ihr Reise-Koffer zu Spielbeginn...

Obwohl das Reise-Abenteuer Gadget in einer fiktiven Zeit und innerhalb einer Kulisse, die an Terry Gilliams »Brazil« erinnert, angesiedelt ist, schimmert manchmal Realitätsbezug durch: Das Gerät an dem Horslover und seine Akademiker-Sekte arbeiten, heißt »Sensorama« – genauso wie die glücklose Erlebnis-Maschine des VR-Pioniers Morton Heilig, die nach vielversprechenden Gehversuchen in den 50er-Jahren (!) vom Staubtuch der Geschichte weggefegt wurde.

Ob Gadget tatsächlich eine Hommage des Filmemachers Haruhiko Shono an den Filmemacher Morton Heilig, ist, konnten wir bis zur Drucklegung dieser PC Player nicht klären. Wie die früheren Mulimedia-Produkte der japanischen Firma Synergy ist auch Gadget nur über einen Software-Importeur erhältlich. In den USA hat es der Hersteller durch »Alice« und »L-Zone« schon zu ein paar lobenden Erwähnungen in einschlägig vorbelasteten Trend-Publikationen geschafft; in Deutschland kennen lediglich ein paar hundert 3DO-Freaks den vermuktsen Doom-Clone »Tetsujin«. **(Winnie Forster/hl)**

...und – mit viktorianischem High-Tech gut gefüllt – gegen Ende des Reisabenteuers.



Im virtuellem Museum: Zwischen 50er-Jahre-Staubsauger und Hologramm-Projektoren tüftelt Horslover an der interstellaren Arche.

winnie forster

Langsam wird's knifflig: Die Multimedia-Regisseure werden immer übermütiger und ihre CD-Werke lassen sich kaum noch mit konventionellen Adventures oder 3D-Spielen vergleichen. In Gadget dürfen Sie genaugenommen nichts entscheiden, sondern nur mausklickend der Handlung folgen.

Gadget hat das ruhige grafische und musikalische Ambiente von »Myst«, aber auch die verstockte Benutzerführung von »Hell Cab«. Es wechseln sich farbige SVGA-Standbilder, schwarzweiße Computerfilmchen im verkleinerten Ausschnitt und schließlich farbige 3D-Animationen im Mini-Format ab.

Leider sprechen nur die Radiogeräte; die Drohungen, Ratschläge und Prophezeiungen der herumstehenden Protagonisten werden lediglich als Text eingeblendet. Man merkt, daß ein Filmemacher und ein Komponist maßgeblich an der Entwicklung beteiligt waren – gute Spieldesigner sind dem Project Gadget jedoch fernblieben.

gadget

- ☐ 286
- ■ 386/486
- ☐ VGA
- ■ Super VGA
- ■ Soundblaster
- ☐ S'Blaster Pro
- ☐ General MIDI
- ☐ CD-Audio
- ■ Maus
- ☐ Joystick

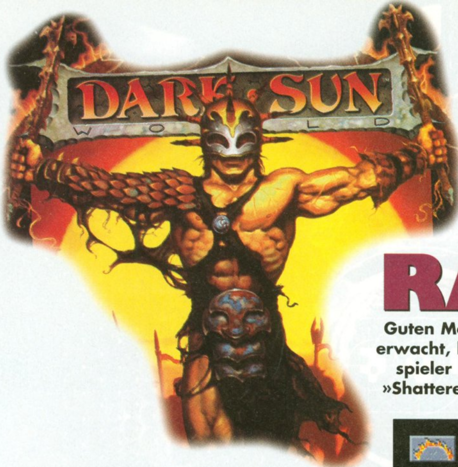
Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	Synergy
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; wenig
Spieltext	Englisch; mittel
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 3 MByte

Besonderheiten: Super-anarchronistische (aber zum Glück funktionstüchtige) Save-Option.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 8 MByte RAM, Maus und Super VGA.

48



DARK SUN
WAKE OF THE RAVAGER

Guten Morgen, Deutschland: Wenn der Ravager erwacht, hat's in Tyr bald gekracht. AD&D-Rollenspieler bekommen endlich die Fortsetzung zu »Shattered Lands« auf die Festplatte geschmiert.



Ein heimeliger Feuerball kokelt die gesammelten Monster an

Einmal ist keinmal. Wiederseh'n macht Freude. Noch mehr Andeutungen gefällig? Wenn die Programmierer bei SSI erst mal ein neues Rollenspielsystem geschnitzt haben, knödeln sie gerne eine ganze Serie daraus. Letztes Jahr debütierte mit »Shattered Lands« das neue »Dark Sun«-Szenario. Point-and-Klick-Komfort gepaart mit anspruchsvollen Regeln und taktischen Kämpfen – Gift für Einsteiger, aber AD&D-Fans waren glücklich und zufrieden. Wake of the Ravager schließt an die alte Geschichte an und erlaubt sinnvollerweise auch das Importieren der bewährten Helden aus Shattered Lands. Der Einsteiger muß aber nicht greinend außen vor bleiben: Taufrische Charaktere lassen sich erschaffen, die von Haus aus stark genug sind, um mit den verschärften Monstern der aktuellen Folge fertig zu werden. Insgesamt vier Charaktere passen in unsere Party. AD&D-gemäß bestimmen Sie Rasse und Beruf Ihrer Schützlinge; die genauen Charakterwerte werden per Zufall ausgewürfelt.



In ausführlichen Dialogen erhält man neue Aufträge und erfährt weitere Details der verschlungenen Handlung



Ihre Charaktere lernen neue, mächtige Zaubersprüche

Die neue Geschichte beginnt in Tyr, wo nach dem Sturz des bösen Sorcerer Kings einiges drunter und drüber ging. Die Wirtschaft des Stadtstaates ist arg gebeutelt und auf den Straßen geht es auch nicht ganz sicher zu. Unsere Helden lustwandeln eingangs nichts Böses ahnend übers Trottoir, als eine Passantin von einigen Schurken ermordet wird. Lässig vertrimmt man die Mörderbuben, doch die Hintergründe des Attentats bleiben zunächst unklar. Und das ist auch recht so, denn wie bei jedem ordentlichen AD&D-Programm entfalten sich die Nuancen der Story erst bei zügigem Voranspielen.

Konspirative Kreise planen mal wieder ein Comeback des Oberbösewichts, irgendwie kommt da noch ein ungemütlicher Drache dazu und selbst innerhalb der Allianz der »Guten« gibt es Meinungsverschiedenheiten. Der Spieler eilt von Auftrag zu Auftrag, um den Weitergang der wenig originellen, aber durchaus spannenden Handlung zu erleben. Wer Shattered Suns kennt, fühlt sich hier gleich wie zuhause. Durch Mausklick oder Cursortasten-Einsatz läßt man seine

heinrich lenhardt

Oh geplagte Verfechter des klassischen Rollenspiels, was habt Ihr in letzter Zeit leiden müssen! 3D, Echtzeitkämpfe, Action-Einlagen und andere Freveleien knabberten an den traditionellen Tugenden, aber beim konservativen Dark Sun ist die Welt noch in Ordnung. Auch Wake of the Ravager bietet alle klassischen Zutaten vom gezielten Zusammenstellen der Party bis hin zum komplexen Magie- und Kampfsystem.
Gegenüber dem Vorgänger hat sich nicht ein Fitzelchen geändert. Neue Story, mehr Magie, mächtigere Monster – aber es spielt sich ein bißchen zu vertraut. Fans von Shattered Lands werden's mögen, doch ein paar Prisen Innovation und Spritzigkeit hätte SSI schon beimengen können.
Allzulaut »Zugabe!« rufe ich nicht mehr: Zwischen viel Gekämpfe und Dialog-Blabla kommen Motivation und Faszination etwas zu kurz. Wer noch nie im Leben ein Rollenspiel angefaßt hat, wird sich ohnehin schwer tun. Immerhin: Kenner der Materie bekommen ein weiteres Scheibchen aus einer anspruchsvollen Fantasywelt serviert – ebenso solide und unspektakulär wie der altersschwache Golf unserer Schlußredakteurin!

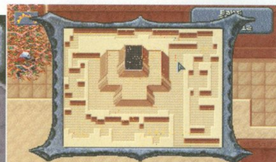


Unser Helden-Quartett sollten diese Straßenräuber lieber nicht schwach anreden...

Im anschließenden Kampf steuern Sie alle vier Charaktere einzeln gegen die Banditen



Nach dem Sieg durchsuchen wir die Unterlegenen und stibitzen deren Ausrüstung



Die stets zuschaltbare Karte hilft bei der Orientierung

Spielfigur durch die schräg von oben gezeigte Spielwelt huschen. Um andere Personen anzuquatschen, Gegenstände zu benutzen oder Kämpfe anzuzetteln wird munter geklickt. Mit der rechten Maustaste ändern Sie das Aussehen des Cursors vom Pfeilchen (um zu einem bestimmten Punkt zu gehen) in ein Auge (untersuchen, reden) oder ein Schwert (angreifen). Um eine Aktion auszuführen, jetzt noch das Zielobjekt mit dem entsprechenden Cursor-Icon anklicken.

Sobald es zu einem Kampf kommt, werden alle vier Spielfiguren Ihrer Gruppe einzeln dargestellt. Jeder Charakter läßt sich einzeln herumbewegen und einsetzen. Mit roher Muskelkraft und vor allem listiger Magie trotzt man den starken Gegnern. Die gut zweihundert Zaubersprüche und parapsychologischen Talente sind eine Wissenschaft für sich; von Heilkunst über Defensiv-Maßnahmen bis hin zu variantenreichem Monsterplätten präsentiert sich das Regelwerk als äußerst anspruchsvoll. Sie können das etwas langwierige Gekämpfe auf die Computersteuerung delegieren, was aber nicht immer optimal ist. Wer von Hand steuert, hat größere Erfolgsaussichten und mehr Spaß am taktischen Combat-System. Wenn ein Charakter eine bestimmte Anzahl von Erfahrungspunkten durch das Lösen von Aufgaben oder Monsterbekämpfen gesammelt hat, wird er schließlich befördert: Mehr Kraft, Robustheit und neue Zaubersprüche sind die angenehmen Folge eines solchen Helden-Upgrades.

Neben den ausufernden Kämpfen sind die Dialoge mit anderen Personen ein wichtiges Spielelement. Die vorliegende US-Version ist deshalb nur mit guten Englischkenntnissen zu bewältigen. Softgold will aber in Kürze eine deutsche Übersetzung des Programms anbieten. **(hl)**



im wettbewerb

Wer den Vorgänger Shattered Lands liebte, wird auch Wake of the Ravager mögen – Zahn der Zeit und Originalitäts-Mangel kosten den Nachfolger aber ein paar Prozentpünktchen. Als ebenso aktuelle wie anspruchsvolle Alternative kommt das zweite DSA-Abenteuer »Sternenschweif« in Frage. Oder soll's was Einsteiger-freundlicheres sein? SSI hat auch das flockige Action-Adventure Al-Qadim im Angebot und Origins aktuelles Ultima-Programm wandelt erfolgreich auf dem Grat zwischen Anspruch und Zugänglichkeit.

Ultima 8: Pagan	89
Shattered Lands	76
Sternenschweif	75
Al-Qadim: Genie's Curse	74
WAKE OF THE RAVAGER	**72**



dark sun – wake of the ravager

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ■ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Rollenspiel
Hersteller	SSI
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; viel (Deutsche Version in Vorbereitung)
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 605 KByte + 2 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 18 MByte

Besonderheiten:
Schwierigkeitsgrad der Kämpfe einstellbar. Charaktere aus Schattered Lands lassen sich importieren.

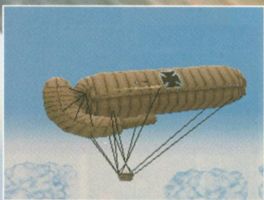
Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.





- Diese Camel spuckt Blei! Fliegen Sie fünf historische Flugzeuge der Allierten und Deutschen aus dem Ersten Weltkrieg. Lernen Sie, alle Maschinen zu steuern, von der Sopwith Camel bis zur Fokker Dr. 1.

- Durch den Einsatzgenerator ist jede Kombination von Luftkämpfen mit gegnerischen Flieger-Assen möglich. Jagen Sie Zweisitzer, Bomber, Freiluftballons und Zeppeline.





- Erleben Sie die Atmosphäre aus der Sicht eines Veteranen. Der 4-Kanal-Digital-Sound vermittelt beeindruckend das Heulen des Windes, das Feuern der Maschinengewehre und die Explosionen der Jagdflugzeuge.
- Mit der eingebauten Videokamera können Sie Ihre größten Erfolge aufzeichnen und noch einmal aus allen Blickwinkeln erleben.

- Wings of Glory präsentiert sich auf der Basis einer verbesserten Strike-Commander-Programmierung und beeindruckt durch die erweiterten Details der Flugzeuge und Landschaften. Setzen Sie sich Ihre Fliegerbrille auf, und durchbrechen Sie die Wolken. Hals- und Beinbruch!



Bildschirmfotos von der PC-Version

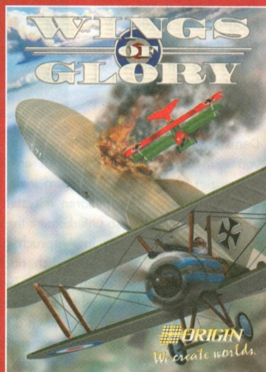
WINGS OF GLORY™

Flugbenzin, Nostalgie und jede Menge Mut

Stellen Sie sich ein Duell über den Wolken im Morgengrauen vor, in dem Sie dem Gegner so nah sind, daß Sie ihn riechen können. Sie werden Nerven wie Drahtseile brauchen, um Ihre Leinenkiste wieder heil nach Hause zu bringen.

Und das ohne die Hilfe von Radar, Funk oder Raketen – ein kleiner Patzer, und schon können Sie Ihren Helm gegen einen Heiligenschein eintauschen.

Kurzum: Bei Wings of Glory brauchen Sie Mumm in den Knochen.



ORIGIN®

We create worlds.®

Intel486™ DX2 empfohlen.



ENTOMBED

Ein Archäologe fällt in eine geheimnisvolle Grabanlage, die mit Rätseln und Fallen der Marke »oberfies« gespickt ist.

Tja, da hat man ein einziges Mal beim Rumschnüffeln in alten Ruinen nicht aufgepaßt und plumpst durch ein Loch in einen unterirdischen Gebäudekomplex. Eigentlich genau die Entdeckung, von der ein engagierter Archäologe sein Leben lang träumt. Nur könnte nach Lage der Dinge die Phrase »sein Leben lang« eine eher kurze Zeitspanne beschreiben. Dann machen wir uns eben auf und schauen uns hier ein wenig um: Wo geht eigentlich das Licht an?

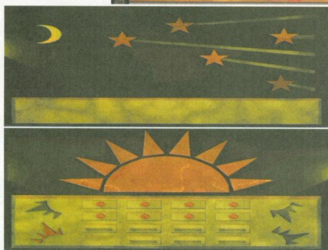
»Entombed« stammt von einer kleinen australischen Softwarefirma, die auch eine Sharewareversion des Programms anbietet, die einen von fünf Levels enthält. Umfang und technische Ausführung der getesteten Vollversion stehen in keinster Weise hinter einem »Profi-Programm« zurück. Vor allem die schöne Raytracing-Grafik und die gute Soundkulisse können auf Anhieb gefallen. Spielerisch präsentiert sich Entombed als ein Denkakrobatik-Test im Stil von »7th Guest« oder »Myst«; es enthält weder Actionsequenzen noch Gegner, sondern viele Rätsel und heimtückische Fallen. Diese gehören mit zum Kniffligsten, was einem im Allgemeinen so unterkommt: Ihr abstraktes Vorstellungsvermögen wird arg in Anspruch genommen. Einige Mechanismen verlangen zusätzlich nach der Benutzung bestimmter Gegenstände; zu diesem Zweck verfügt unser Nachwuchs-Grabschänder über ein kleines Inventar.

Zu unvorsichtig sollte man nicht durch die schön gezeichneten Bilder watscheln: Einige seltsam gefärbte Bodenplatten deuten oft genug auf eine Falle hin, die vor dem Darübersteifeln tunlichst deaktiviert werden sollten. Für alle Fälle stehen insgesamt drei Leben zur Verfügung, außerdem kann man jederzeit einen von vier Spielständen speichern.

Zu Beginn ist der Schwierigkeitsgrad noch in erträglichen Regionen angesiedelt. Als allererstes sorgen wir für Licht, indem wir am entsprechenden Schalter die Tagseite eines Erd-Symbols genauso ausrichten, wie das darüber befindliche Sonnensymbol. Die nun erleuchtete Halle führt rechts zu einem Säurepool, während links das »Morgen-Rätsel« auf uns wartet. Letzteres verschließt höchstwahrscheinlich die direkt voraus liegende Tür. Zur besseren Übersicht wird rechts oben ständig eine Karte mitgezeichnet. Zudem erhält man über das, was sich gerade unterm Mauszeiger befindet, eine Ultrakurz-Beschreibung.



In der Evening Chamber gibt es einen Hinweis, daß der Komplex ägytischen Ursprungs sein könnte



Gelöst: Oben das Abend-, unten das Morgenrätsel

Das Morgen-Rätsel besteht aus acht Mondsymbolen, die in zwei Reihen über sieben Erdsymbolen liegen. Als Profiforscher beschleicht uns natürlich gleich die richtige Assoziation: Die obere Hälfte des Mondes ist am Horizont zu sehen. Da in den vier mal vier Feldern nur 15 Steine liegen, klicken wir auf die offene Stelle – nichts passiert. Das Klicken auf einen benachbarten Stein allerdings verschiebt diesen auf den leeren Platz, die neu entstandene Lücke kann vom nächsten besetzt werden, etc. Wunderbar, aber hilft uns das weiter?

Zum Glück hat man von Beginn an das Tagebuch eines anderen Archäologen dabei, der den Komplex bereits weitestgehend erforscht hat (allem Anschein nach aber trotzdem nicht wieder herausgekommen ist...).

Somit steht dem ratlosen Spieler eine dezente Hilfsfunktion zur Verfügung, die jedoch keinesfalls mit konkreten Lösungstips dient. Stattdessen erhält man nur sachte Hinweise darauf, worin das Rätsel überhaupt besteht.

Im Laufe des Spiels nimmt die Schwierigkeit der Aufgaben beharrlich zu, das Notizenmachen oder Mitzeichnen können

jörg langer

Ein Windows-Programm, das von DOS aus installiert wird? Ein Spiel ohne richtige Introsequenz, das nur aus abstrakten Rätseln besteht? Wer seine anfängliche Skepsis überwindet und zumindest den Hauch eines Faibles für grafische Denksportaufgaben hat, wird von Entombed angenehm überrascht. Hier hat sich endlich mal jemand getraut, außerhalb der üblichen Spiele-Klischees einen Denkschmalztest im Adventure-Gewand abzuliefern.
Obwohl ich einige der Rätsel verdammt schwierig fand, hat mich das Programm mehrere Stunden an den Monitor gefesselt: Atmosphäre und Grafik stimmen, und vor einigen blöden Symbolsteinen zu kapitulieren, ginge dann doch ans spielerische Ehrgefühl.
Auch wenn Entombed an 7th Guest erinnert, sollten dessen Fans keinen Blindkauf tätigen: Die weitgehend bewegungslose Grafik ist unterm Strich weit weniger aufregend, die Puzzles sind dafür wesentlich härter. Idealerweise probieren Sie die Shareware-Version aus: Bei Gefallen können Sie sich immer noch zu einem günstigen Preis das komplette Programm zulegen.



Schön und tödlich: Der erste Raum des zweiten Levels

sich nur absolute Denkakrobaten ersparen. Trotzdem bleiben die Rätsel durch Ausprobieren und einige Liter Logikschweiß immer lösbar. Sehr erfreulich ist die Abwechslung beim Puzzle-Design: Da müssen abstrakte Allegorien erkannt, Formen zugeordnet, bestimmte Regeln hinter Himmelskörperbewegungen ausgenutzt oder Tonabfolgen rekonstruiert werden. Ohne es anfänglich zu bemerken, wird man bei all der anstrengenden Knobelarbeit langsam immer tiefer in das Geschehen hineingezogen: Ägyptische Schriftzeichen deuten auf das Alter der Anlage hin, flammenlose Lichtfackeln künden von einer weit fortgeschrittenen Zivilisation. Was hat es mit diesem eigentümlichen Grab eigentlich auf sich? Oder ist es letzten Endes etwa gar keine Grabstätte? Wozu dient vorgeschichtliche Hochsicherheitstrakt dann? Wer den fünften Level erfolgreich beendet, wird die Antwort erfahren. **(la)**

entombed

☐ 286 ■ 386/486 ☐ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ■ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	**Denkspiel**
Hersteller	**Chaos Conscepts**
Ca.-Preis	**DM 75,–**
Kopierschutz	**–**
Anleitung	**Englisch; befriedigend**
Spieltext	**Englisch; mittel**
Bedienung	**Gut**
Anspruch	**Für Fortgeschrittene und Profis**
Grafik	**Gut**
Sound	**Gut**

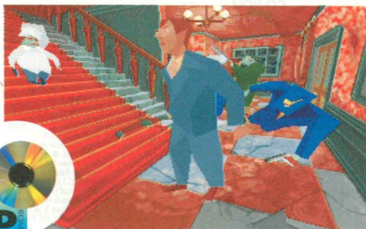
Freies RAM: min. 2 MByte
Festplattenplatz: ca. 14 MByte

Besonderheiten: Windows 3.1 erforderlich. Shareware- und CD-ROM-Versionen erhältlich.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und Super VGA.



ALONE IN THE DARK 2





Neun Monate hat sich Infogrames mit der CD-Adaption von »Alone in the Dark 2« Zeit gelassen. Während schon kräftig an Teil 3 geackert wird, will man jetzt mit dem Vorgänger nochmal etwas Geld machen. Trotz CD-ROM werden auf der Festplatte 16 MByte Platz benötigt, nur die zusätzlichen Musikstücke sowie die neue deutsche Sprachausgabe bleiben auf der CD. Die erweiterte Sounduntermalung ist auch der wesentliche Unterschied zur Diskversion: Stimmungsvolle Musik mit glasklaren Tönen läßt eine normale Soundblaster-Pro-Karte fast ihre Herkunft vergessen. Alle Musikstücke und Sprachausgaben werden als Audio-Files direkt von der CD gelesen – man kann somit »schummeln« und sich alles per Audio-CD-Wiedergabe anhören. **(la)**

jörg langer

Inhaltlich präsentiert sich Alone in the Dark 2 immer noch als gehobenes Action-Adventure. Allerdings wurde nichts getan, um den zu hohen Schwierigkeitsgrad abzumildern: Schon an den ersten drei Gegnern dürfte der typische Abenteuerspieler einige Male scheitern, weil das von keinem Fadenkreuz unterstütze Zielen viel Eingewöhnung erfordert.

Bei den Puzzles hingegen hat man sich Mühe gegeben, niemanden zu überfordern: Mal eine Kiste wegzuschieben, oder zwei Gegenstände miteinander zu benutzen, ist das höchste der Gefühle.
Die Stärke der CD-Version, die sich auch unter Windows 3.1 installieren läßt, ist ganz klar die düster-gruselige Spielatmosphäre.



alone in the dark 2 (cd)

286 · ■ 386/486 · ■ VGA · ☐ Super VGA · ■ Soundblaster · ■ S'Blaster Pro · ☐ General MIDI · ■ CD-Audio · ■ Maus · ☐ Joystick

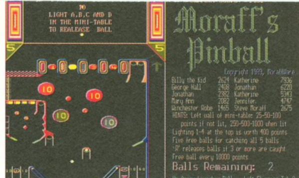
Spiele-Typ	Action-Adventure
Hersteller	Infogrames
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; gut (auch Sprachausgabe)
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Gut
Sound	Sehr gut

Freies RAM: min. 575 KByte + 2 MByte EMS.
Festplattenplatz: ca. 16 MByte

Besonderheiten:
Gute deutsche Sprachausgabe und neuer CD-Soundtrack.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM.





Frechheit des Monats: Alte Shareware in neuer Verpackung

ADDICTIONS

Mit Superlativen soll man ja vorsichtig sein, aber diese »History of Computer Games« ist der Etikettenschwindel des Jahres. Wer arglos die Schachtel des rund 80 Mark teuren »Profi-Programms« in die Hand nimmt, erhofft wundervolle Dinge: 25 neue PC-Versionen der wichtigsten Spieleklassiker werden versprochen.

Weh' dem, der das Kleingedruckte nicht aufmerksam liest: Addictions ist lediglich eine Zusammenstellung von betagten Shareware- und PD-Kamellen. Und dabei handelt es sich keineswegs um die Vollversionen, sondern um eingeschränkte Schnupperfassungen. Rechnen Sie lieber nicht nach, wieviele prall gefüllte Shareware-CDs Sie für 80 Mark bekommen würden... Vom »Tetris«-Verschnitt bis zur »Breakout«-Variante »Bananoid« ist hier so ziemlich alles vertreten, was man ohnehin schon kennt, hat oder (zumindest für soviel Geld) nicht will. **(hl)**

heinrich lenhardt

Ein Fall für den Verbraucherschutz? Für eine Handvoll alter Shareware-Versionen 80 Mark zu verlangen ist Frechheit Nummer 1. Das ganze aber noch so zu tarnen, daß man beim flüchtigen Draufsehen eine Sammlung neu programmierter Profi-Software vermutet, ist nur noch dreist. Mein Wörterbuch übersetzt den Namen des Herstellers »Wicked« treffenderweise mit »niederträchtig«.

Der Höhepunkt dieser Tragikkomödie ist das dilettantische Handbuch, wo treuherzig versichert wird, daß der »Hersteller« nicht das Copyright für die einzelnen Spiele, aber sehr wohl für sein geniales Menüsystem besitze – und wehe, das wird kopiert! Gut gedroht, aber das Menüsystem gibt es bei der PC-Version gar nicht – da werden die Spiele ohne Rückfrage barsch auf Laufwerk C geknallt.



addictions

■ 286 · ■ 386/486 · ■ VGA · ☐ Super VGA · ■ Soundblaster · ☐ S'Blaster Pro · ☐ General MIDI · ☐ CD-Audio · ☐ Maus · ■ Joystick

Spiele-Typ	Spiele-Sammlung
Hersteller	Wicked/ Software Business
Ca.-Preis	DM 80,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; mangelhaft
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Mangelhaft
Sound	Mangelhaft

Freies RAM: je nach Spiel. Mit 2 MByte gibt's keine Probleme.
Festplattenplatz: ca. 15 MByte (bei Komplett-Installation)

Besonderheiten:
Sammlung von 25 Shareware-Versionen, u.a. »Commander Keen 4« und »Llamatron«.

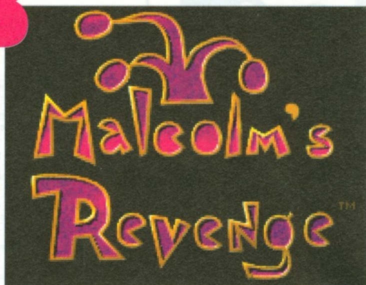
Wir empfehlen: 386er (min. 16 MHz) mit 1 MByte RAM.





KYRANDIA 3

Der Hofnarr erdolchte das Königspaar – doch welche Macht führte die Klinge in seiner Hand? Kyrandia-Staatsfeind Malcolm feiert ein eindrucksvolles Comeback im ersten CD-only-Adventure von Westwood.

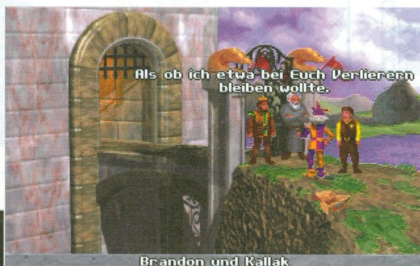




Die Guten, Schönen, Lieben und Netten sind nicht immer die interessantesten Zeitgenossen. In Literatur, Film und Fernsehen rücken mitunter die »Bösen« in den Mittelpunkt des Geschehens; nur das Medium Computerspiel hat bei solch differenzierten Heldenbetrachtungen noch seine Probleme.

Vielleicht liegt's daran, daß die Schurken selten hochkarätig sind? Einen der schillerndsten Parade-Bösewichte aller Zeiten ließ sich vor gut zwei Jahren das amerikanische Programmierteam Westwood einfallen. Malcolm, der wahnsinnige Hofnarr, mordete das Königspaar von Kyrandia hinterrücks nieder. Mit magischen Kräften ausgestattet, begann er, das Land systematisch zu vernichten. Ein Überraschungs-Thronfolger namens Brandon bändigte den gefährlichen Possenreißer; versteinert blieb Malcom im Nachfolgespiel »Hand of Fate« zur Passivität verdammt.

Ein Blitzschlag zu Beginn vom »Kyrandia 3 – Malcom's Revenge« beschert dem vielgeliebten Schurken ein Comeback. Die Entladung sprengt ihn aus seinem Gefängnis – endlich dürfen wir Malcolm direkt steuern. Hier ist das Alter Ego des mausführenden Anwenders kein gelackter Prinz oder eine schnöselige Sauberfrau, sondern der geächtete Königsmörder. Ein knarziger Charakter, zu zynischem Humor fähig und mit einem Geheimnis versehen. Wie böse ist der böse Bube? Finden Sie es heraus – denn das ist Malcoms Version der Geschichte...



Malcolm riskiert eine gewohnt große Lippe – solange Sie sein Verhalten nicht auf »nett« stellen

Kenntnisse der vorangegangenen Kyrandia-Adventures sind nicht notwendig, aber sie steigern den Spielgenuß etwas. Bekannte Charaktere wie Brandon und Zanthia sind in gehobenen Nebenrollen zu sehen. Bei der Bedienung vertraut Westwood wieder auf sein super-einfaches Klick-System. Es gibt keinerlei Verben oder Icons; durch das Anklicken eines Gegenstands nimmt man ihn mit. Das Inventar ist verdeckt untergebracht; erst beim Anpeilen des unteren Bildrands entfaltet sich die Menüleiste elegant. Klicken Sie mit einem Gegenstand auf ein anderes Objekt, werden die beiden miteinander benutzt. Fleißiges Basteln beschert neue Gegenstände: Verwenden wir z.B. einen gebogenen Nagel mit einer Schnur, wird daraus eine Angel. Auch zum



Mahlzeit: Zauberer Darm muß mit einem Snack bestochen werden.

heinrich lenhardt

Die Schnarcher von LucasArts bekommen bis Weihnachten kein Adventure mehr auf die Reihe und von Sierra sind allenfalls schmalzige Sequels zu erwarten. Abenteuerspieler, die in den letzten Monaten nichts Puzzliges zu beißen bekamen, können Ihr Weihnachtsgeld deshalb ruhigen Gewissens in Kyrandia 3 investieren.
Das neue Westwood-Adventure präsentiert sich noch edler und geschliffener, was Präsentation und Bedienung angeht. CD-ROM sei Dank sorgen Sprache, größere Spielfiguren und herzhafte Musik für eine vielversprechende Atmosphäre. Ex-Bösewicht Malcolm als Held ist eine Idealbesetzung; für alte Kyrandia-Kenner ist die Story besonders reizvoll.
Die Puzzles bewegen sich auf einem vernünftigen Grat zwischen Anspruch und Lösbarkeit – zumindest meistens: Der eine oder andere Weg wirkt arg konstruiert, aber ernsthaft unlogisch geht es nie zur Sache. Auch wenn die Gefängnis-Sequenzen nerven: Kyrandia 3 spiele ich einfach so gerne, daß der »Das schaff' ich noch!«-Elan nicht so leicht abblättert.
Ein bißchen mehr Phantasie bei den Rätseln und Westwood ist reif für den Adventure-Olymp – aber eine glatte 80 für Malcolms Comeback ist ja auch schon ganz manierlich.

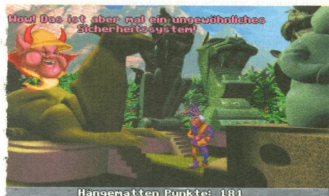
Ansprechen von anderen Personen genügt der schlichte Klick mit der linken Maustaste. Die Aussagen von Malcolm steuern Sie nicht über Dialogmenüs, sondern durch Einstellung eines »Stimmungsmeters«. Rückt man ihn auf »normal«, spricht Malcolm sein Gegenüber mit gewohntem Zynismus an. Im »nett«-Modus ringt er sich diplomatische Schmeicheleien ab und mit »lügen« wird die Wahrheit hemmungslos gebogen.
Das Spielsystem ist vertraut, der Held neu, die Technik eine Nummer größer geworden. Als erstes Westwood-Adventure gibt es Kyrandia 3 nur auf CD-ROM. Das bedeutet: Serienmäßige englische Sprachausgabe (mit zuschaltbaren deutschen, französischen oder englischen Untertiteln), mitunter eine aufwendige Zwischenanimation und deutlich gesteigerte Qualität bei Musik und Effekten. Die Hintergrundgrafiken wirken etwas stilvoller und »weicher« gezeichnet, während die Sprites der Spielfiguren an Größe gewonnen haben.
Angesichts des Intros wird klar, woher Malcoms kleine »Probleme« rühren: Schon in einer frühkindlichen Phase machte das »böse« Gewissen die Stimme des »Guten« platt. Irgendwie wird man den Verdacht nicht los, daß der Hofnarr noch eine Chance hat, die gute Seite seines Gewissens wieder zu entdecken. Und wie war das damals mit der Bluttat? Malcolm behauptet, daß eine andere Macht ihn gesteuert habe – äußerst geheimnisvoll.
Beim Spielbeginn in Kyrandia ist er jedenfalls aus naheliegenden Gründen nicht gerne gesehen. Nach einer Kerkersequenz wird ihm die Abreise nahegelegt. Malcolm ist auch dafür, doch das einzige Schiff im Hafen nimmt nur Zirkuspersonal an – und selbst wenn die Verkleidung gelungen ist, begehrt



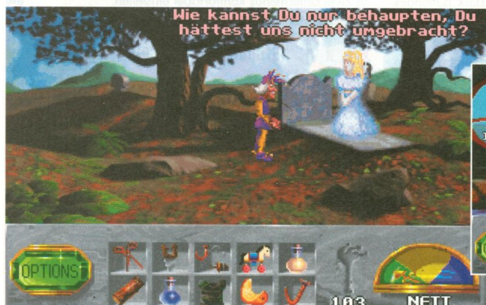





Die klasse Intro-Animation beleuchtet Malcolms Kindheit: Seit sein gutes Gewissen platt ist, geriet der Junge auf die schiefe Bahn. Ein Blitz befreit ihn schließlich aus seinem steinernen Gefängnis.



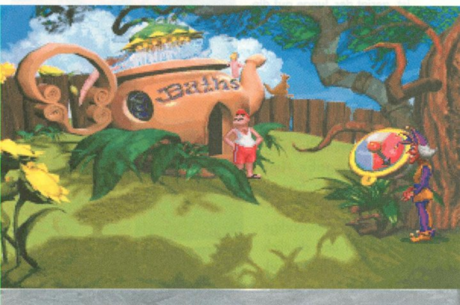
Bizarre Begegnungen auf der Insel der Katzen



Malcolm beschwört den Geist der Königin... und seine Unschuld



Ohne Verkleidung und Sandwich können wir Kyrandia nicht verlassen

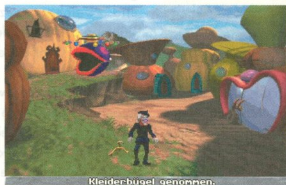


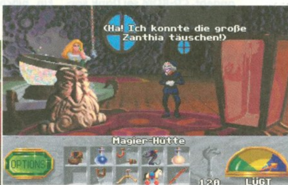
Zu heiß gebadet? Erst lügen, dann drehen und schließlich die Klamotten klauen.

im wettbewerb

In Sachen Komplexität und Puzzle-Genialität bietet Kyrandia 3 keine großen Fortschritte gegenüber dem Vorgänger Hand of Fate. Das Extrapünktchen gibt's für die Verbesserungen bei Grafik, Sound und Story, denn auch solche Faktoren wirken sich auf die Motivation aus. König des humorvollen Abenteuerspiels bleibt aber LucasArts – den Klassikern Day of the Tentacle und Sam & Max sei Dank. Auch nett und witzig, aber nicht ganz so edel ist die englische Abenteuer-Alternative Simon the Sorcerer. Alle fünf Programme in dieser Auflistung sind übrigens komplett in Deutsch erhältlich.

Day of the Tentacle	93
Sam & Max hit the Road	89
KYRANDIA 3: MALCOLM'S REVENGE	**80**
Kyrandia 2: Hand of Fate	79
Simon the Sorcerer	75





Griff zum Kleiderbügel: Dank seiner Verkleidung wird der Hofnarr nicht von Zanthia erkannt.

der störrische Steward noch die Ablieferung eines delikaten Fisch-Creme-Sandwichs.

Allerlei Puzzles, die schon im Vorfeld der Abreise auf Sie zukommen, sind nicht gerade unknifflig. Warum kann man sich zum Beispiel immer wieder ins Gefängnis stecken lassen? Wollen uns die Designer damit etwas sagen wie »Finde eine Fluchtmöglichkeit und bei der nächsten Verknackung landest Du an einem neuen Schauplatz?«. Malcolm spricht nach der Gabe zweier Blumen mit dem Geist von Königin Katherine – doch zur Beschwörung Williams, ist eine königliche Seance notwendig. Und um einen stoischen Mimen ins Volksbad zu schicken, muß man ihm schon etwas stark duftendes in die Kapuze schmuggeln... Mit einem Schlückchen Portal-Trank entkommt Malcolm (vorerst) Kyrandia und landet auf der Insel der Katzen. Im Kampf gegen die »imperialistischen Hunde« unterstützt er den felinen Rebellenführer Fluffy und bekommt ganz nebenbei was von der Stimme des Guten geflüstert.

Der Sinn fürs Skurrile wird nicht nur bei der Story deutlich. Erstmals verteilt Westwood Punkte für gelöste Aufgaben – im Prinzip keine weltbewegende Erfindung, aber es werden nicht allein Puzzles honoriert. Auch launige Sprüche von Malcolm finden hörbaren Anklang: Ein unsichtbares »Publikum« drückt mit gezielten Lachern seine Anerkennung aus. Dazu gibt es einen erfrischenden Soundtrack. Statt der üblichen Fantasy-Weisen erschallen als Hauptthema peppige Reggae-Rhythmen. Die technische Qualität der Musik ist auch bei ältlichen Soundblaster-Karten frappierend gut, weil sie (wie sonst nur die Soundeffekte) als Digi-Samples abgespielt werden. Diverse Spielparameter wie Textanzeige, Sprachausgabe, Publikumsgelächter oder Geschwindigkeit der Sprites lassen sich in zwei Untermenüs komfortabel einstellen. **(hl)**

jörg langer

»Wer Kyrandia 3 nicht nach spätestens einer Minute in sein Herz schließt, verfügt entweder über einen Adventure-Antizauber oder mangelnde Humorbereitschaft: Das Spiel ist so nett und witzig aufgemacht, daß man es einfach mögen muß.
Neben abgedrehten Gags wie dem zuschaltbaren Publikum, das bei jedem »Lacher« des Helden applaudiert, gefällt mir auch die Handlung: Es macht einfach Spaß, den ehemaligen Oberbösewicht zu spielen – vor allem, weil man sich in dessen Mentalität reindenken muß. Immer lieb und nett sein ist keine Patentlösung: Einige Rätsel sind nur lösbar, wenn der Gesprächspartner kräftig angeschwindelt wird. Grafik, Sprachausgabe und Musik sind vorzüglich, nur bei einem hapert's: Die Puzzles sind nicht immer ganz gelungen. Angesichts der momentanen Adventure-Flaute ist Kyrandia 3 aber trotzdem ein Pflichtkauf für Fans des Gen-



kyrandia 3 – malcolm's revenge

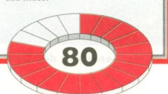
☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	Westwood / Virgin
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; sehr gut
Spieltext	Deutsch; gut
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Sehr gut

Freies RAM: min. 565 KByte + 2,5 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 10 MByte
CD-Belegung: ca. 530 MByte

Besonderheiten: Deutsche Bildschirmtexte; zusätzlich englische Sprachausgabe einschaltbar.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.



KOMPLETTLÖSUNGEN (je 15,-) • PLÄNE (je 15,-) • ANLEITUNGEN/SAMMELBÄNDE (je 25,-)

20.000 Meilen u. d. Meer	L - -	Crusaders of dark Savant	L P -	**Flashback**	**L P -**	Knights of Legend	L - A	Ooze	L P -	Sam & Max - Hit the Road	(L P) -	Ultima 4	L P A
688 Attack Submarine	- - A	Curse of Enchantia	(L P) -	Flies - Attack on Earth	(L P) -	Kult	(L P) -	Panzer Strike	- - A	Savage Empire The	- - A	Ultima 5	L P A
7.th Guest	(L P) -	Curse of the Azure Bonds	L P -	Freddy Pharkas	(L P) -	Landsitz von Morteville	L - -	Pawn The	L - -	Schatz am Silbersee der	(L P) -	Ultima 6	L P A
Abandoned Places	L P -	Dagger of Ammon Ra	(L P) -	Future Wars	(L P) -	**Lands of Lore**	**L P -**	Personel Nightmare	L P -	Schwarze Auge 1 das	L P -	Ultima 7 + Forge Of Virtue	L P -
Adventure of Link	- P -	Dark Half	(L P) -	**Gabriel Knight**	**(L P) -**	Last Ninja 2	L - -	Phantasie 3	L - -	**SCHWARZE AUGE 2 (!24,80 DM!)**	**(L P) -**	**Ultima 7 Serpent Isle**	**L P -**
Alone in the Dark	(L P) -	**Dark Sun - Shattered Lands**	**L P -**	Galdregon's Domain	(L P) A	Legacy of the Ancient	L - -	Phantasy Star 1	L - A	Sentinel World (Paragr.)	- - A	**Ultima 8 - Pagan**	**L P -**
Alone in the Dark 2	**L - -**	Day of the Viper	L P -	Gateway to the Sav. Front.	L P A	Legend of Faerghail	L P -	Pirates	L - A	Sentinel Worlds	L - A	Ultima Underworld 1	L P -
Alternate Reality - City	- P A	Death Knights of Krynn	L P A	Gobliins 2	L - -	Legend of Kyrandia	(L P) -	Police Quest 1	L - A	Sex Vixens from Space	L - -	Ultima Underworld 2	L P -
Alternate Reality - Dung.	L - -	Deathlord	- P A	Goblins 3	L - -	Legend of Kyrandia 2	(L P) -	Police Quest 2	L - A	Shadow Caster	L P -	Uninvited	L - -
Amazon-Guardians of Eden	(L P) -	Deja Vu	L - -	Gold Rush	L P A	Leisure Suit Larry 1	L P A	Police Quest 3	L P -	Shadow Sorcerer	L P -	Veil Of Darkness	L P -
Bad Blood	L P A	Deja Vu 2	L - -	Guild of Thieves	L - -	Leisure Suit Larry 2	L P A	**Police Quest 4**	**L - -**	Shadow of the Beast	(L P) -	Vision	L P -
Balance of Power 1990 Ed.	- - A	Demon's Winter	L - A	Heart of China	(L P) A	Leisure Suit Larry 3	L P A	Pool of Radiance	L P A	Shadow of the Comet	(L P) -	Wasteland	L P A
Bane of the Cosmic Forge	(L P) A	Drachen von Laas	L - -	Heimdall	(L P) -	Leisure Suit Larry 5	L P -	Pool of Radiance Adv. Journal	- - A	Shadowgate	L - -	Wasteland (Paragr.)	- - A
Bard's Tale 1	L P -	Dracula Unleashed	L - -	Hellowoon	L - -	Leisure Suit Larry 6	(L P) -	Pools of Darkness	- P A	Shogun	L P -	Waxworks	L P -
Bard's Tale 2	L P -	Dragon Wars	- P A	Hero's Quest	(L P) A	Les Manley-Lost in L. A.	(L P) -	Populous	L - A	Simon the Sorceter	(L P) -	Ween	L - -
Bard's Tale 3	L P A	Dragon's Breath	L - -	Hillsfar	L - A	Loom	L - -	Ports of Call	(L P) -	Space Ace	L - -	Willy Beamish	(L P) -
Battlehawks 1942	- - A	Dragons Lair	L - A	Holiday Maker	L - -	Lost Files of Sherlock Holmes	L - -	Prince of Persia	L P -	Space Quest 1	L P A	Wing Commander + Secr. Miss.	- - A
Battletech	L - A	Drakkhen	L - -	Hook	(L P) -	Lost in Time Teil 1 und 2	(L P) -	**Prince of Persia 2**	**L P -**	Space Quest 2	L P A	Winzer	L - -
Beneath a Steel sky	**(L P) -**	Dungeon Master	L P A	Inca	L - -	Lure of the Temptress	(L P) -	Projekt Firestart	L - A	Space Quest 3	L P A	Wonderland	L - -
Betrayal at Krondor	L - -	Eco Quest	(L P) -	Inca 2 - Wiracocha	L - -	Manhunter - New York	L - A	Prophecy of the Shadow	L P -	Space Quest 4	L P A	Zak Mc Kracken	L P A
Black Cauldron	L - -	Eco Quest 2 - Lost Secret	(L P) -	Indiana Jones 3	L P -	Manhunter - San Francisco	(L P) A	Quest for Glory 2	(L P) A	Space Quest 5	L P -	Zork	L - -
Bloodwych	L P -	Elite (nur Amiga/ST)	L P A	Indiana Jones 4	(L P) -	Maniac Mansion	L P -	Quest for Glory 3	(L P) -	Spellcasting 101	L - -		
Bubble Ghost	- P -	Elvira 1 (nicht C 64)	L P -	**Innocent until caught**	**(L P) -**	Maniac Mansion 2	(L P) -	**Quest for Glory 4**	**(L P) -**	Spellcasting 301 - Spring Break	L - -		
Buck Rogers	L P A	Elvira 2	L P -	It came from the Desert	(L P) -	Mars Saga (Cluebook)	(L P) -	Questron 2	L P -	Spirit of Adventure	L P -		
Cadaver	L P -	Emperor of the Mines	L - -	Jet	- - A	Mewilo	L - -	Railroad Tycoon	L - -	Stadt der Löwen	L - -		
Carrier Command	L - -	Eric the Unready	(I P) -	Jonathan	L - -	Might & Magic 1	- - A	**Ravenloft - Strahds Pos.**	**L P -**	Star Flight 1	L - A		
Champions of Krynn	L P -	Eternam	L P -	Kathedrale Die	(L P) -	Might & Magic 2	- - A	Red Baron	- - A	Star Flight 2	L - A		
Chaos Strikes Back	L P A	Eye of the Beholder 1	(L P) A	KGB	L - -	Might & Magic 3	(L P) A	Red Lightning	L - A	Star Trek - 25th Anniv.	(L P) -		
Chrono Quest 1	L - -	Eye of the Beholder 2	(L P) -	King Arthur	L - -	Might & Magic 4	L P -	Return of the Phantom	(L P) -	**Star Trek 2 - Judgement Rites**	**L - -**		
Chrono Quest 2	L - -	Eye of the Beholder 3	L P -	King's Quest 1	L P -	Might & Magic 5	L P -	Return to Zork	(L P) -	**Summoning the**	**L P -**		
Codename: Iceman	(L P) A	Faery Tale Adventure	(L P) -	King's Quest 2	L P A	Millenium 2.2	L - -	Rex Nebular	(L P) -	Sword of Aragon	(L P) A		
Colonel's Bequest	L P A	Fascination	L - -	King's Quest 3	L - A	Monkey Island 1	(L P) A	Rings of Medusa	(L P) -	Transworld	L - -		
Companions of Xanth	(L P) -	Fatal Heritage	L - -	King's Quest 4	L P A	Monkey Island 2	L P -	Ringworld	(L P) -	Ultima 1	- - A		
Conquests of Camelot	(L P) A	Final Fantasy Legend	- - A	King's Quest 5	(L P) A	Neuromancer	L P -	Rise of the Dragon	- - A	Ultima 2	- - A		
Conquests of the Longbow	L P -	Fish	L - -	King's Quest 6	L P -	New Zealand Story	- - A	Robox	L P -	Ultima 3	L P A		

L und P in Klammern (L P) bedeutet: Lösung und Pläne zusammen 15,- DM • Fett gedruckte Titel sind neu!

NEU! • CPS-SAMMELBÄNDE • NEU!
Band 1 enthält folgende Lösungen+z.T. Pläne: Blue Force, Critical Path, Iron Helix, Journeyman's Project, Man Enough, Privateer und Rebel Assault.

CPS-Sammelband 1 .... 25,- DM

ACHTUNG! Jetzt verfügbar:
L+P zum Schwarzen Auge Teil 2
Preis: 24,80

WO FEHLT NOCH EINE CPS-FILIALE? - SPRECHEN SIE IHREN FACHHÄNDLER AN. ER KÖNNTE DER NÄCHSTE CPS-PARTNER WERDEN.

1 **TIE FIGHTER**
PC 3.5" dA 94.95

2 **FIFA INT. SOCCER**
PC 3.5" dV 84.95

3 **DIE SIEDLER**
PC 3.5" dV 84.95

die weiteren Plätze	IBM-PC
4. SIM CITY 2000 dV	94.95
5. PIZZA CONNECTION dA	94.95
6. THEME PARK dV	89.95
7. RÜSSELSHEIM dV	74.95
8. MONKEY ISLAND 2 dV	54.95
9. SAM & MAX - HIT THE ROAD dV	59.95
10. BATTLE ISLE 2 dV	84.95

CPS-Lösungen erhalten Sie ab sofort auch in günstigen **Sammelbänden** (je 25,-).

Was alles in Band 1 steckt, können Sie am Ende unserer Lösungshilfenrubrik sehen.

CPS
Frank Heidak

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

ALLE SONDERANGEBOTE NUR, SOLANGE DER VORRAT REICHT!

ANKÜNDIGUNGEN

Der Erscheinungsmonat steht vor dem Namen.

IBM-PC 3.5 ZOLL

0994 big four dV	64.95
0994 blue force dV	84.95
0994 cakewalk home studio US	229.95
0994 dark legions US	69.95
0994 death or glory dV	109.95
0994 europ.scenerygb & ireland dA	64.95
0994 hattrick (bndligamanager3) dV	94.95
0994 heimdall 2 dA	74.95
0994 hurra deutschland dV	74.95
0994 theatre of death dA	74.95
0994 we're back dA	84.95

IBM-PC CD-ROM

0994 a hard days night (oem) US	59.95
0994 aegis dV	0.00
0994 al qadim US	69.95
0994 betrayal at krondor dV	74.95
0994 chessm. 4000+life&death 2 US	44.95
0994 dark legions US	69.95
0994 heimdall 2 dA	74.95
0994 hurra deutschland dV	74.95
0994 kings quest collection US	94.95
0994 legend of xanth US	74.95
0994 os/2 2.11 30-tage-test dV	14.95
0994 police quest 4 US	94.95
0994 quantum gate (oem) US	54.95
0994 shell atlas deutschland dV	89.95
0994 space ace dV	84.95
0994 space quest collection US	94.95
0994 top 6 scenery süddeutsch dV	49.95
0994 turrican 2 US	64.95
0994 virtual valerie 2 US	79.95
0994 world cup 94 dA	64.95
0994 world cup compilation dV	64.95
0994 wrath of the gods US	114.95
1094 powerslide dA	84.95

SONDERANGEBOTE

z.T. in englisch (US)

IBM-PC 3.5 ZOLL

arcade 1 US	14.95
arcade 2 US	14.95
b-wing (x-wing mission 2) dV	44.95
basket master US	19.95
burning steel editor US	39.95
eye of the beholder 1 dV	39.95
fantasy pack US	14.95
hanse "die expedition" dV	44.95
humans 1 dA	24.95
indiana jones 3 (vga) dV	39.95
jack nicklaus golf dA	24.95
living jigsaws US	14.95
mantis dA	39.95
monkey island 1 dV	39.95
pacific strike - speech pack dA	39.95
pinball dreams 2 data dA	39.95
planer extra dV	39.95
poker US	14.95
privateer miss. 1 righ. fire dA	39.95
sensible soccer dA	39.95
sensible soccer limited edit. dA	39.95
sim life dV	29.95
space crusade dA	19.95
strike commander tact. op. 1 dA	44.95
strip poker 2 US	29.95
syndicate data disk 1 dV	39.95
ultima 8 speech pack dV	39.95

Die Bestellzeiten

mo. - fr. 9⁰⁰ - 17⁰⁰

außerhalb dieser Zeiten hält unser Anrufbeantworter sein Ohr für Sie auf.

ZUB. & SOUND

ZUBEHÖR ALLG.

action replay modul pc dA	149.95
aktiv-boxen	Paar 39.95
head boss (kopfhörer+mikro) dA	79.95
joypad gravis dA	44.95
joypad pc propad sv 230 dA	24.95
joystick flightstick pro dV	179.95
joystick gravis analog pro dA	84.95
joystick gravis schwarz US	74.95
joystick m6 xt/at sv 202 dA	19.95
joystick pc-comm.+softw. sv207 dA	44.95
joystick thrustmaster fcs	179.95
joystick thrustmaster lenkrad US	364.95
joystick thrustmaster uprom 1 US	84.95
joystick thrustmaster wcs mk2	189.95
joystick transp. topstar sv 227 dA	39.95
maus transparent sv 712 dA	39.95

SOUNDKARTEN

soundk. game wave 32 dA	339.95
soundk. sound wave 32 dA	529.95
soundk. roland rap-10/at US	1499.95
soundk. roland scc 1 bundle dA	999.95
soundblaster 16 asp (oem) US	359.95
soundblaster 16 basic dA	289.95
soundblaster 16 multi cd dV	439.95
soundblaster wawe 32 dA	629.95
soundblaster 2.0 de luxe ed. dV	149.95
soundblaster pro deluxe ed. dV	239.95
wave blaster karte US	469.95

CD-ROM GERÄTE

cd 16 edutaimnment pack US	1449.95
cd 16 performance pack US	999.95
cd 16 premium pack US	1199.95
cd 16 soundblaster discovery US	799.95
cd-rom philips 205	359.95
cd-rom mitsumi + controller dV	259.95

AKTUELLE COMPUTERSPIELE BEI CPS

In den rechten 4 Spalten sind alle Titel mit dt. Anleitung (dA) oder komplett deutsch (dV)

IBM-PC 3.5 ZOLL

1942 pacific air war dA	99.95
airbus a 320-europa dA	74.95
alone in the dark 2 dV	94.95
anstoss dV	74.95
anstoss world cup ed. dV	59.95
beneath a steel sky dA	89.95
big sea dV	69.95
body blows dA	59.95
chessmaster 4000 (windows) dA	69.95
civilization dV	94.95
clou der dV	84.95
comanche mission disk 2 dA	59.95
cool spot dA	54.95
corridor 7 dA	49.95
curse of enchantia dV	64.95
dark sun - shattered lands dV	89.95
der schatz am silbersee dV	94.95
empire deluxe dV	74.95
erben der erde dV	89.95
eternam dV	89.95
eye of the beholder 3 dV	89.95
f14 fleet defender dA	99.95
flugsim.5 düsseldorf dV	59.95
flugsim.5 münchen dV	59.95
flugsimul. 5 scen. washington dA	64.95
flugsimulator 5 dV	144.95
gabriel knight dV	74.95
hannibal dV	89.95
inca 2 dV	94.95
indiana jones 4 dV	54.95
indy car racing dA	84.95
kick off 3 dV	64.95
king's quest 6 dV	79.95
kolumbus dV	84.95
lands of lore dV	59.95
legend of kyrandia 2 dV	69.95
leisure suit larry 6 dV	74.95
links golf 386 dA	99.95
lost files sherlock holmes dV	84.95
mad news dV	84.95
magic of endoria dV	89.95
maniac mansion 2 dV	94.95
master of orion dA	94.95
microprose grand prix f. 1 dA	94.95
might & magic 5 dV	94.95
pacific strike dA	89.95
patrizier der dV	74.95
pinball fantasies dA	64.95
pirates gold dV	99.95
police quest 4 dV	74.95
privateer dA	94.95
railroad tycoon deluxe dA	84.95
ravenloft dV	89.95
rex nebular dA	94.95
rings of medusa gold dA	89.95
robinson's requiem dV	74.95
schwarze auge 1 - schicksalskl. dV	84.95
schwarze auge 2 - sternenschw. dV	89.95
sea wolf dA	94.95
sim life dV	94.95
simon the sorcerer dV	94.95
star trek 2 dV	89.95
subwar 2050 dV	99.95
syndicate dV	84.95
t.f.x. dA	94.95
terminator rampage dV	89.95
u f o - enemy unknown dA	99.95
ultima 8 - pagan dV	89.95
ultima underworld 2 dA	79.95
wing commander 2 dV	74.95
wizardry 7 crus. dark savant dV	94.95
world cup usa 94 dA	64.95
zool 2 dA	64.95

IBM-PC CD-ROM

7th guest (ohne video) dA	79.95
7th guest dA	99.95
anstoss + world cup ed. dV	94.95
battle isle 2 dV	89.95
battle isle 2-erbe des titan dV	54.95
black gold dV	24.95
comanche mit mission 1 & 2 dV	109.95
crime time dV	24.95
crown dV	24.95
cruise for a corpse dA	34.95
dark seed dV	89.95
depth dwellers dA	49.95
der clou dV	84.95
dragon's lair dV	84.95
eye of beholder trilogie (1-3) dV	99.95
falcon gold dA	99.95
gabriel knights dV	94.95
german only vol.2 dV	29.95
hellcab dV	104.95
history line dV	89.95
horde the dA	129.95
innocent until caught dA	74.95
ishar 2 dA	34.95
jack nicklaus signature eit. dA	39.95
lands of lore dV	94.95
leisure suit larry 1 dA	24.95
lernen mit spiel und spaß dV	29.95
litil divil dA	74.95
logical dV	24.95
lucas arts classics adventures dV	114.95
maniac mansion 2 dV	104.95
microprose sid meier edition dA	64.95
microprose sports edition dA	64.95
might & magic 3-5 dV	99.95
myst dA	124.95
napolonics dV	44.95
outpost dA	94.95
patrizier der dV	94.95
pegasus 4.0 shareware dA	49.95
pinball dreams deluxe dA	84.95
pirates dA	29.95
police quest 1 dA	24.95
privateer & sap & mission dA	109.95
rebel assault dV	89.95
return of medusa dV	24.95
rings of medusa gold dA	89.95
rock'n roll dV	24.95
rolling ronny dV	24.95
sam & max dV	104.95
sam & max hit the road dA	89.95
schwarze auge das dV	74.95
sensible soccer limited edi. dA	44.95
shadow caster dA	119.95
shadow worlds dA	29.95
simon the sorcerer dV	94.95
soul crystal dV	24.95
space quest 1 dA	24.95
ssn-21 sea wolf dV	89.95
star control 1 & 2 dA	39.95
starlord dV	99.95
street rod dV	24.95
strip poker 1 dV	39.95
summer & winter challenge dA	39.95
super soccer dV	24.95
syndicate plus dV	104.95
t.f.x. dA	104.95
theme park dV	94.95
tiebreak dA	24.95
u f o - enemy unknown dV	99.95
ultima 8 mit speech pack dV	139.95
wizardry 6 + 7 dV	99.95
world of legend dA	39.95
zool 2 dA	74.95

FRANCHISEPARTNER GESUCHT!

Nur Branchenkenner mit aktivem Unternehmen - Einsteiger zwecklos! Schriftl. Bewerbung mit Unternehmensdaten an nebenst. Adresse

VERSANDKOSTEN INLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 5,-
bei Versand per Nachnahme 10,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte .... netto 12,-
bei Versand per Nachnahme .... netto 25,-

Als Kunden innerhalb der EG beliefern wir Sie incl. 15 % MWSt.

Als Kunden außerhalb der EG berechnen wir Ihnen keine MWSt. Ihre Zollbehörde erhebt dann die jeweils gültige Einfuhr-Umsatzsteuer.

SIE ERREICHEN UNS **PER POST**

CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRAßE 8 - 10
50667 KÖLN

BESTELLANNAHME **PER TELEFON**

0221 / 25 69 83 und 25 69 84

BESTELLANNAHME **PER TELEFAX**

0221 / 25 69 86

LADENLOKAL "CRAZY STORE"

ALTER MARKT 45, 50667 KÖLN

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

.... □ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub

.... □ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub

Computertyp .... □ Kundenmagazin (kostenlos)

bitte ankreuzen

PP 1294

AUFTRAGGEBER

Name ....

Straße ....

PLZ Ort ....

Telefon .... Kreditkartenfirma .... Verfall ....

Kunden-Nr. .... Karten-Nr. ....

AMERICAN EXPRESS Cards Welcome · DINERS CLUB INTERNATIONAL · VISA

Wir liefern ausschließlich zu unseren Geschäftsbedingungen. Druckfehler. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Mit Veröffentlichung dieser Anzeige verlieren alte Listen- und Anzeigenpreise ihre Gültigkeit.

ULTIMATE DOMAIN



Das Schluder-Programm »Genesia« in neuem CD-Gewand: Wider Erwarten wurden essentielle Fehler beseitigt und damit der Spielspaß nach oben gehievt.



Auf der Spielkarte werden Siedlungen gebaut und Armeen bewegt

Der Test von »Genesia« in PC Player 5/94 war alles andere als positiv, eklatante Mängel bescherten dem Machwerk ganze 38 Wertungspünktlein. Die nun erschienene CD-Neuauflage des Programms nahmen wir uns deswegen mit viel Skepsis vor: Gibt es außer dem neuen Namen »Ultimate Domain« weitere Änderungen?

Die grafische Darstellung erinnert an »Populous«. Eine kleine Übersichtskarte und mehrere Icons umrahmen das eigentliche Spielfeld, welches in isometrischer Darstellung die Umgebung zeigt. Ziel auf der in 64 Quadranten unterteilten Welt Genesia ist es, sich gegen zwei Konkurrenten militärisch durchzusetzen und sieben Edelsteine zu finden.

Jedem Einwohner kann ein bestimmter Beruf zugewiesen werden, z.B. Bauer oder Schmied. Erfinder tüfteln an vorteilhaften Neuerungen, wodurch z.B nach und nach die vier verschiedenen Truppentypen zugänglich werden. Nur 22 der rund 70 Errungenschaften haben allerdings sichtbare Auswirkungen, der Rest dient nur als Zwischenschritt. Vier Erfindungen (Kanone, Wagen, Boot und Ballon) sind bewegbare Einheiten mit speziellen Fähigkeiten.

Neben Wegen, Brunnen und Feldern lassen sich neun Gebäude errichten, vom Warenhaus bis zur Stadtmauer. Zuvorkommenderweise werden die Baukosten im entsprechenden Menü angezeigt.



Nette Animationen dank CD-ROM: Hier ist ein Forscher zu sehen.

Viele der Gebäude betreten Sie durch Anklicken, worauf zu einer Innenansicht umgeschaltet wird, in der sich z.B. Truppen ausheben lassen.

Was hat sich alles geändert? Als erstes ist die Anleitung zu nennen, die umfangreicher und vor allem verständlicher geworden ist. Ein Indexverzeichnis sowie ein Tutorial erlauben die zügige Einarbeitung in das Programm; ein »Quick Start«-Heftchen schlägt in dieselbe Kerbe. Ferner wurden die am Kartenrand befindlichen Icons erweitert, so daß man nicht mehr auf eine teils unsichtbare Flagge klicken muß, um die Berufe in einem Quadranten neu zu verteilen. Außerdem machen einige Einstellmöglichkeiten im Hauptmenü das Spielen komfortabler.

Grafik und Sound wurden kräftig aufgebohrt: Die bei Genesia nur versprochene SVGA-Darstellung wurde in Form hochauflösender VGA-Grafik (16 Farben) zumindest halb verwirklicht. Zudem gibt es animierte Zwischensequenzen, ein nettes Intro sowie gediegene CD-Sprachausgabe.

Das Programm krankt allerdings immer noch an seiner schlechten Übersichtlichkeit und dem starken Zufallsfaktor beim Ableben der Bevölkerung. Erst nach drei bis vier Spieljahren lassen sich unglückliche Ereignisse einigermaßen wegstecken. Dennoch ist Ultimate Domain wesentlich spielbarer als die Urversion, was mit einem kräftigen Wertungsschub belohnt wird. **(la)**

jörg langer

Ultimate Domain hat mich angenehm überrascht. Im Gegensatz zur sonst vorherrschenden Politik, einer nachgeschobenen CD-Version schnell ein Intro und etwas Sprachausgabe aufzudrücken, wurde hier tatsächlich Verbesserungsarbeit geleistet. Nun, beim ultraschwachen Genesia wäre eine Verschlechterung auch kaum möglich gewesen...

So ganz vom Hocker reißt mich Ultimate Domain trotz der Verbesserungen nicht. Das Spiel besteht nach wie vor aus wild zusammengewürfelten Elementen, die Zufälligkeit des Bevölkerungswachstums nervt und die Spielmechanik wirkt nicht völlig ausgereift. Für Freunde isometrischer Strategiekost kann sich das Anspielen aber durchaus lohnen.

ultimate domain

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Mindscape/Microids
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 560 KByte + 2 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 5 MByte
CD-Belegung: ca. 90 MByte

Besonderheiten: Bis zu drei Spieler; hochauflösende VGA-Grafik.

Wir empfehlen: 486er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.

61

Kolossal beeindruckend. Der Canon BJ-200.

360 x 360 dpi und der verringerte Abstand vom Papier zum Druckkopf sorgen für brillante Ausdrucke.

64 Düsen und ein intelligentes Steuerungssystem ermöglichen die hohe Geschwindigkeit von bis zu 3 Seiten pro Minute.

Mit seinen geringen Abmessungen findet der BJ-200 auch auf kleinen Schreibtischen Platz. Beeindruckend ist auch sein Gewicht von nur ca. 3 kg.

Nur 40 Dezibel im Super-High-Quality-Modus machen den BJ-200 zu einem der leisesten Drucker.

Normal- und Recyclingpapier sowie Overheadfolien werden vom BJ-200 automatisch eingezogen und bedruckt.



Canon Inc.

Infos/Musterausdruck
0 21 31/95 70 16 (9-17 Uhr)

Der Canon BJ-200: klein, aber großartig.

Der BJ-200 ist ein echter Bubble-Jetter und liefert daher wahre Blickfänge, was die Feinheit und Präzision der Ausdrucke betrifft. Angenehm ist auch der automatische Einzelblatteinzug, der bis zu 100 A4-Seiten oder 10 Umschläge faßt. Ebenfalls nicht von der Hand zu weisen sind der Druckertreiber für Windows 3.1™ und die 20 zusätzlichen Truetype®-Schriften. Weitere Treiber sowie seine Emulationen sorgen dafür, daß Sie aus allen gängigen Anwendungen drucken können. Lassen auch Sie sich überzeugen.

Canon Deutschland GmbH
Postfach 10 03 64, 41403 Neuss
Telefon: 0 21 31/1 25-0
Telefax: 0 21 31/12 52 11

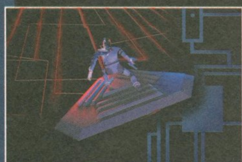
Canon
MAN VERSTEHT SICH BESSER

SCHUSTER + PARTNER

DIESES S
IST EINF
UNSCHLAG

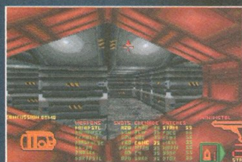












SYSTEM

ACH

GBAR





ORIGIN



We create worlds.

Seelenlose Technik wütet jenseits der menschlichen Kontrolle.



LITTLE BIG ADVENTURE



Die Erfinder von »Alone in the Dark« melden sich zurück! Das französische Programmierteam Adeline vollendete ein »kleines, großes Abenteuer«, das nicht nur wegen seiner hochauflösenden Animationen spielenswert ist.

Spiele-test

Herzlich willkommen in der Welt Twinsun, die von einem eisigen Gebirge in zwei Hälften geteilt wird. Jede Hälfte wird von einer anderen Sonne beschienen, wodurch sich Klima und Lichtverhältnisse deutlich unterscheiden. Auf diesem reichlich seltsamen Planeten gibt es vier nicht minder skurrile Völker: »Quetsche« (humanoide Telleraugen-Lebewesen), »Haasis« (flinke Verwandte von Bugs Bunny), »Dickos« (Benjamin Blümchen stand Pate) und »Pummels«. Letztere lassen sich am besten als dreidimensionale Pac-Mans mit Armen und Beinen beschreiben.

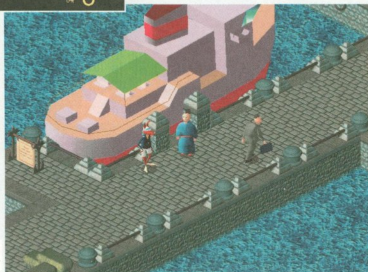
Doch die oberniedliche Plüschtier-Idylle von »Little Big Adventure« täuscht: Der grausame Tyrann Dr. Funfrock hat die Völker unterworfen und auf eine der beiden Planetenseiten verbannt. Um seine Terrorherrschaft aufrecht zu erhalten, gleichen sämtliche Städte belagerten Festungen. Überall patrouillieren Quetsch-Wachen: sie sitzen in Panzern, hinter Maschinengewehren oder Stacheldrahtverhauen und schießen jeden nieder, der sich nicht ausweisen kann. Aber auch die anderen Völker stellen ihre Schergen: Die flinken Haasis dienen dem Herrscher als hochgerüstete Polizisten, die Pummels als energiewaffenbestückte Killerkugeln, und die Dickos als Schlagstock-Kommandos und Lähmwaffen-Elefanten. Aus zwei Erfindungen bezieht Dr. Funfrock seine Macht: Das Klonen der Einheimischen ermöglicht ihm die Herstellung beliebig vieler williger Diener, die Teleportation den flexiblen Einsatz seiner Kreaturen.



In diesem Menü wechseln Sie den Verhaltens-modus

Unter dem Vorwand, die Bevölkerung schützen zu wollen, erläßt der Tyrann immer krassere Beschränkungen der persönlichen Freiheit: Das Erwähnen einer bestimmten Göttin ist verboten; ebenso alle Riten, die mit dieser Legende in Verbindung stehen. Man darf nur in vorgeschriebener Kleidung herumlaufen, außerdem ist jeder Wache sofort der Personalausweis zu zeigen. Der neueste Einfall des Doktors ist ein Überwachungsroboter, der auf alles schießt, was bei seinem Nahen nicht augenblicklich stehenbleibt.

Diese Zustände hat unser Held Twinsen bislang weder gutgeheißen noch bekämpft. Schließlich bewohnt er mit seiner über alles geliebten Frau ein schönes Häuschen – und überhaupt: Was soll er allein schon ausrichten? Dummerweise



Twinsen ist von der Zitadelleninsel geflüchtet

jörg langer

Little Big Adventure hat mich in Rekordzeit gefesselt: Der innovative Grafikstil wirkt durch die äußerst gelungenen Animationen sehr realistisch. Ob eine Wache ihren Karabiner zieht, oder ein Kellner einen Salto macht - man kann sich kaum daran satt sehen.

Die sehr gute Soundkulisse büßt nur durch die etwas lieblose deutsche Sprachausgabe an Glanz ein; ansonsten stimmt auch hier alles. Je nach Untergrund hören sich die Schritte unseres Helden anders an; die zehn Musikstücke bringen viel Atmosphäre rüber.

Abgesehen von der nervigen Speicherfunktion stört mich eigentlich nur eines: Sämtliche Schauplätze werden wieder »gefüllt«, wenn man sie ein weiteres Mal betritt - alle Leute, Klone und Extras sind wieder an derselben Stelle wie vorher. Dadurch geht ein wenig das Gefühl verloren, sich in einer »richtigen« Welt zu bewegen.

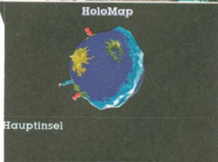
Von diesen beiden Schnitzern abgesehen, ist Little Big Adventure ein forderndes Spiel, dessen isometrischem HiRes-Charme viele Abenteuer-Freunde verfallen werden.



Die vier Verhaltensweisen, von links nach rechts: normal, sportlich, aggressiv und vorsichtig



Die Zoomfunktion bietet eine Ausschnittvergrößerung in VGA-Auflösung

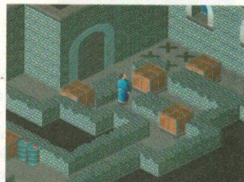


Die drehbare Holomap zeigt den eigenen Standpunkt und wichtige Ziele

kann er aber sein Mäulchen nicht halten und erzählt von den seltsamen Träumen, die ihn seit kurzem plagen. Das Militärregime bekommt Wind von den aufrührerischen Traum-Prophezeiungen und sperrt ihn ein. Im Gefängnis der Zitadelleninsel beginnt sein Abenteuer, das ihn auf mehrere Inseln und über das Trenngebirge hinweg zur anderen Planetenhälfte führen wird.

Die isometrische Grafik von Little Big Adventure setzt voll und ganz auf Polygon-Darstellung. Durch die verwendete Super-VGA-Auflösung und die detaillreichen Objekte wirkt sie jedoch alles andere als klobig, ganz im Gegenteil: Die Figuren erfreuen das Auge mit fließenden, »realistischen« Bewegungen, allen voran unser mutiger Protagonist. Je nachdem, in welchem von vier Verhaltensmodi sich Twinsen gerade befindet, schreitet er gemächlich, rennt, tänzelt angriffslustig oder schleicht auf leisen Sohlen. Das hat natürlich nicht nur Auswirkungen auf seine Geschwindigkeit; im Schleich-Modus kommt er z.B. unbemerkt an schwerhörigen Dickos vorbei, die ihn sonst festnehmen würden. In »sportlicher« Stimmung kann unser Held springen, als »Kämpfer« drei verschiedene Schläge austeilen. Die normale Einstellung ermöglicht es Twinsen, mit anderen Leuten zu reden und Gegenstände zu untersuchen. Alle Aktionen werden durch die Leertaste aktiviert, wobei man bestimmen kann, ob die Schläge beim Kampf automatisch ausgewählt oder manuell ausgeführt werden. Im späteren Spielverlauf wird außerdem ein magischer Ball geworfen, der eine gute Waffe gegen die verschiedenen Klon-Soldaten darstellt, dafür aber Magiepunkte verbraucht.

Im Nahkampf ist Twinsen meistens chancenlos: Schon die mit Schrotflinten bewaffneten Quetsch-Soldaten schießen ihn von weitem nieder. Deswegen besteht die eigentliche Aufgabe unserer Spielfigur darin, von einer halbwegs sicheren Stelle zur nächsten zu rennen: Überall wird er angehalten, beschossen und verfolgt. Der einzige Vorteil des Helden-Quetschs besteht darin, daß die Klone nur innerhalb einer bestimmten Reichweite angreifen. Verläßt er diesen Radius, kehren sie wieder zu ihrer







Unser Held muß ein kleines Schiebe-Puzzle in »Sokoban«-Manier lösen. Danach verhilft ihm ein Dicko zu seiner Fahrkarte.

Ein Soldat schaut weg, der andere pennt – und wir rennen in Sicherheit



Der mutige Quetsch schleicht sich an einen austretenden Soldaten heran – vergeblich!



im wettbewerb

In die 90er-Regionen von Day of the Tentacle kommt Little Big Adventure nicht rein; die Puzzles der Adeline-Neuheit lassen das notwendige Quentchen Genialität vermissen. Beide Teile von Alone in the Dark werden jedoch souverän überholt: Spielerisch gibt es bei Little Big kleine, in technischer Hinsicht sogar gewaltige Fortschritte zu vermelden. Eine nicht ganz so faszinierende Alternative für den Liebhaber isometrischer Action-Adventures ist Heimdall 2.

Day of the Tentacle	93
Little Big Adventure	**82**
Alone in the Dark 2	77
Alone in the Dark	77
Heimdall 2	65



Und ewig lockt Frau Haasi: Dank ihrer Hilfe wird die Wache abgelenkt.

Wachroutine zurück.
Trotz der häufigen Action-Szenen geht es im wesentlichen um das Erfüllen von Aufgaben und die Lösung von Puzzles. Die einzelnen »Räume« sollte man sich eher als Abschnitte vorstellen: Obwohl das Spiel nicht stufenlos scrollt, befindet sich jeweils ein ganzer Abschnitt (z.B. das Gefängnis oder der Hafen) komplett im Speicher. Normalerweise wird bei Erreichen des Bildschirmrands zum nächsten Raum umhgeblendet; man kann die Darstellung aber auch jederzeit durch Druck einer Taste neu zentrieren.
Neben Lebensenergie und Magiepunkten verfügt unser gebeutelter Held über ein umfangreiches Inventar, in das gefundene Gegenstände aufgenommen werden. Kleeblätter dienen zur Schnellheilung bzw. als »Continue«-Funktion; ansonsten muß Twinsen sich durch Finden von kleinen Herzsymbolen verarzten. Diese sind (ebenso wie einzelne Goldmünzen) in Gegenständen wie z.B. Schränken, Fässern oder Blumentöpfen versteckt – und werden auch häufig benötigt: Selbst bei geschicktem Ausweichen fängt man die eine oder andere Kugel ein; auch das unvorsichtige Rennen gegen Mauern oder sonstige Hindernisse wird mit einem verlorenen Lebenspunkt bestraft.
Warum nur, fragt sich der gestreßte Tester angesichts der Gegnermassen, wurde dem Spiel dann eine derart nervige Speicherfunktion verpaßt? Anstatt jederzeit unter beliebigem Namen speichern zu können, wird das Sichern vom Programm beim Umschalten zwischen Schauplätzen automatisch erledigt. Das hat allerdings einen gewaltigen Nachteil: Wird man beispielsweise gefangengenommen, aktualisiert sich im selben Moment auch schon die Save-Datei – wohl dem, der über eine »Sicherheitskopie« verfügt. Das Anlegen letzterer ist allerdings derart wider jede Intuition programmiert, daß man einige Zeit braucht, um das System zu kapieren.
So können Sie differenziert die Lautstärke bei Musik, Sprache und Geräuscheffekten bestimmen. Außerdem läßt sich die Detailstufe der Grafik in drei Stufen regeln. Auf der untersten Einstellung wirkt sie jedoch ziemlich klobig, da nur ein Teil der Polygone dargestellt wird. Mit einem 50-MHz-Rechner gibt es übrigens keinerlei Geschwindigkeitsprobleme, auch auf einem 486-DX-33 sollte das Spiel auf der höchsten Detailstufe noch einigermaßen zügig ablaufen.
Die Spielfigur zieht sich im Spielverlauf mehrmals um, was nicht nur ihre grafische Präsentation, sondern auch das Verhalten der anderen Charaktere beeinflußt. Oft erhält man von Gleichgesinnten Aufträge, zu deren Erfüllung z.B. eine andere Person aufgesucht oder ein Klon umgebracht werden muß. Teilweise läuft man einheimischen Führern hinterher oder lockt selbst jemanden an eine bestimmte Stelle. Auch grafische Puzzle sind enthalten, etwa ein Kisten-Verschieberätsel à la »Sokoban«. Durch die allgegenwärtigen Regime-Schergen ist man ständig auf der Flucht, was das Spiel zwar nicht einfacher, dafür aber umso spannender macht. **(la)**



Karrieresprung: Bei einem Konzert steht Twinsen plötzlich im Rampenlicht.

heinrich lenhardt

Alles neu macht Adeline: Während die alten Brötchengeber bei Infogrames noch Aufgüsse von »Alone in the Dark« produzieren, sind die ursprünglichen Schöpfer dieses Klassikers um Lichtjahre weiter.
Little Big Adventure wirkt anders, klingt anders und spielt sich anders als das gewöhnliche Allerwelts-Abenteuer. Die eigenwillig durchgestylte SVGA-Grafik verblüfft mit edlen Animationen; Musikkulisse und Soundeffekte tragen ebenso zum hervorragenden Spielgefühl bei wie die bizarre Story. Die vier Verhaltenseinstellungen des Helden sorgen in Verbindung mit einer Portion handfester Action für ein frisches Spielgefühl.
Ganz ohne Haken geht's dann doch nicht ab: Das nur sporadisch mögliche Speichern des Spielstands kann ebenso nerven wie einige etwas schwächliche Puzzle. Von mir aus aber Schwamm drüber, denn bei derart appetitlicher Aufmachung und so vielen frischen Ideen türmt sich einiges an Motivation auf. Dieses Adventure ist zudem eher big als little: Das abwechslungreiche Szenario erfüllt auch gehobene Komplexitätsansprüche.



little big adventure

☐ 286 ■ 386/486 ☐ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ■ General MIDI ■ CD-Audio ☐ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Action-Adventure
Hersteller	Electronic Arts/Adeline
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; befriedigend (auch Sprachausgabe)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Sehr gut
Sound	Sehr gut

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 30 MByte
CD-Belegung: ca. 200 MByte

Besonderheiten: Mehrere Sprachvarianten auf einer CD.

Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 8 MByte RAM und Super VGA.





Ein Kampf in der Schneelandschaft des Trenngebirges

NCAA 2
ROAD TO THE FINAL FOUR

Alle Basketballer springen hoooch: Hochauflösend schickt Bethesda zudem seine College-Teams auf Korbjagd.

Sappradi, die Amerikaner und ihre Sport-Abkürzungen! »NCAA« inspiriert zu Interpretationsversuchen wie »Notwendige Computer-Anschaffung abgezahlt«, steht aber für die Spielgemeinschaft der US-Collegeteams im Basketball. Bethesda, nach »Elder Scrolls« und »Delta V« erneut Vielseitigkeit demonstrierend, ist glücklicher Inhaber der Lizenz zum Vermarkten.

Nun jucken uns die Uni-Mannschaften aus einem anderen Kontinent herzlich wenig, doch zum einen kann man per Editor Team- und Spielernamen zurechtschnitzen, zum anderen sind Basketball-Fans für jede Neuerscheinung dankbar. Auch wenn es ihnen sicher lieber wäre, wenn Bethesdas Kleingeld-Vorrat für eine Lizenz der Profiliga NBA gereicht hätte...

Gegen Mitmensch oder Computer bestreiten Sie ein Solospiel, starten ausgewachsene Turniere oder konzentrieren sich ganz auf die Spielerwechsel mit Action-Automatik. Von der Anzahl der Akteure pro Team über die Geschwindigkeit bis zur Grafiktechnik läßt sich jedes relevante Detail einstellen. Etwas verwirrend, aber spektakulär ist das automatische Drehen und Zoomen der Betrachterkamera. Wer dabei seekrank wird, bleibt lieber bei der Seitenansicht. Das übliche 5 gegen 5 wird durch die gut gemeinten perspektivischen Effekte leicht unübersichtlich. Liebhaber des transparenten Spielzugs dürfen die Anzahl der Akteure pro Team optional runterschalten. Die Animationen der Spielfiguren wirken etwas hölzern, doch unter Super VGA (nur auf 486ern empfehlenswert) sieht das Ballgeraufe wenigstens gestochen scharf aus. Da verzeiht man auch gönnerhaft den üppigen Bildrand, der wohl etwas Rechenzeit sparen soll. Beim Ansetzen eines Passes deuten verschiedenfarbige Pfeilchen über Ihren Mitspielern an, ob die Jungs gedeckt sind oder frei stehen.

Sie steuern den jeweils ballführenden Spieler und können mitten im Match die Taktik ändern. Besitzer von Vier-Button-Joysticks wie dem Gravis Game Pad registrieren entzückt die volle Unterstützung ihres Lieblingscontrollers. **(hl)**



Der grüne Pfeil signalisiert, daß der Kollege einen sicheren Paß empfangen kann



Spielen Sie in der wenig ansehnlichen Standard-Auflösung...



...oder unter Super VGA – der extrabreite Bildrand gehört dazu

heinrich lenhardt

Auf den Videospielkonsolen sorgen Basketball-Leckerbissen wie »NBA Jam« für Verkaufsrekorde, doch am PC müssen wir immer noch »Jordan in Flight« entstauben. Der darbende Fan wird das neue NCAA-Sportspiel deshalb lechzend entgegennehmen und zunächst hingerissen sein. Sinnvolle Optionen und Spielmodi soweit das Auge reicht, die Grafik entweder in Standard-VGA (häßlich) oder hochauflösend (hölzern, aber hübsch).

An der Steuerung gibt es wenig zu meckern, doch angesichts gelegentlicher Spielerknäuel wird's unübersichtlich. Wo man dann genau hinpaßt, ist allzuoft Glückssache. Eine weniger spektakuläre, aber überschaubare Perspektive (z.B. von schräg oben) hätte dem Programm gut getan. Trotz solcher Spielbarkeits-Schnitzer kann sich der Kauf für Basketball-Fans lohnen. Aktuelle Alternativen zu NCAA 2 sind dünn gesät.



ncaa 2 – road to the final four

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Sportspiel
Hersteller	Bethesda
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; wenig (Fachausdrücke)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Befriedigend (SVGA) bzw. ausreichend (VGA)
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 500 KByte + 2 MByte EMS/XMS
Festplattenplatz: ca. 10 MByte

Besonderheiten: Teamstärke, Geschwindigkeit und Anzahl der Spielfiguren einstellbar.

Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 4 MByte RAM, Game Pad und Super VGA.

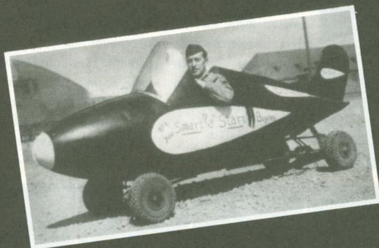


FROM HEAVEN TO HELL IN 3 MINUTES



NOVASTORM

MAKES EVERYTHING ELSE LOOK LIKE



PC CD ROM



FROM HEAVEN TO HELL IN 3 MIN

BLACKHAWK

Ein Bibo-Butze-Bösewicht hat einst das heimatliche Schloß erobert. Jetzt ist es Zeit, als überlebender Prinz Rache zu nehmen.

Interplay scheint mit dem amerikanischen Entwicklerteam »Blizzard Entertainment« einen guten Fang gemacht zu haben: Deren neue Produkte – »Blackhawk« und das fast fertige »Warcraft« – machen einen sehr ansprechenden Eindruck und werden zudem wesentlich pünktlicher fertig, als diverse Interplay-Eigenproduktionen (Wie war das gleich wieder mit »Stonekeep«?).



Von loyalen Menschen erhält man Tips und Extras

Die Hintergrundgeschichte ist schnell erzählt: Der garstige Sarlac greift mit seinen hochgerüsteten Orkhorden das Schloß des guten Königs an, das sich gegen die finstere Übermacht nicht länger halten kann. Damit nicht alles verloren ist, wird der halbwüchsige Prinz in letzter Sekunde aus der Festung gezaubert. Er entkommt und verbringt sein weiteres Leben damit, sich auf den Tag der Rache vorzubereiten. Als dieser endlich naht, macht sich Blackhawk mit einer Schrotflinte bewaffnet auf, die geknechteten Menschen zu befreien und den Obermotz zu beseitigen. Was das anfängliche Fantasy-Szenario mit Bomben und Flinten zu tun hat, wissen zwar nur die Programmierer – aber zumindest erweisen sich die zahlreichen Gegner als ähnlich waffenstarrend wie unser Held.



Dem blauen Peitschenheini ist nur per Hover Bomb beizukommen

Sie steuern Blackhawk am besten per Tastatur, da zwei Kommandos nur durch Tastendruck ausgelöst werden können: Das Einsetzen von aufgesammelten Gegenständen sowie das Zücken bzw. Einstecken der Waffe. Ohne sie kann unser kleiner Prinz springen, klettern und durch Geheimtüren gehen, mit gezogener Waffe wird kräftig geballert. Die anfängliche Schrotflinte benötigt etwas Zeit, um nachgeladen zu werden – deshalb ist es besser, sich zwischen zwei Schüssen »in Deckung« zu begeben. Das geschieht durch Steuern des bewaffneten Blackhawks nach »oben«. In dieser Position kann zwar nicht gefeuert werden, dafür treffen einen aber auch die Angreifer nicht. Da jeder Gegnertyp feste Taktiken hat (z.B. dreimal feuern, in Deckung gehen, dann fünfmal feuern) läßt sich so mit gutem Timing ein Standardmonster beseitigen, ohne selbst Schaden zu nehmen. Für spätere Kontrahenten, die beispielsweise auf Kollisionskurs gehen, sollte man sich dann aber was anderes einfallen lassen.

Lästigerweise haben die meisten Bösewichte die Eigenschaft, zwischen ihren Salven näher an unseren mutigen Metzler heranzukommen, der im Nahkampf chancenlos ist. Besonders schlimm wird's, wenn sich unser Held eine Plattform höher hangeln muß, an deren Ende ein Gegner steht. Ein solcher Kletterversuch endet meist mit einem unfreundlichen Faustschlag, der uns einige


Die Animation ist eine Augenweide. Hier hangelt sich unser Held ein Stockwerk höher.

jörg langer

Blackhawk gehört zu den Programmen, die man einfach startet und spielt – ohne großes Intro, ohne langwieriges Regelstudium. Die Bedienung erlaubt trotzdem einige Finessen. Vor allem die Unterscheidung zwischen gezogener und weggesteckter Waffe gefällt mir gut – vom coolen nach-hinten-Schießen ganz zu schweigen. Sicher, mit Blutspritzern wird nicht gespart, aber bei einem Action-Adventure ohne Realismus-Anspruch stört mich das nicht.
Die Grafik sieht auf den Bildschirmfotos etwas müde aus, gefällt aber durch ihre detailreiche Animation. Die Monster sehen richtig schön übertrieben böse aus – vom grünen Schützen-Ork bis zum daherrollenden Steinmonster. Blackhawk betont ganz klar die Actionseite. Trotz einiger Puzzles ist die Kämpferei Ihre Hauptaufgabe. Schwierig wird das Spiel eigentlich erst in den letzten beiden Levels, vorher kommen auch Nicht-Action-Spezialisten zum Zuge. Der Endgegner sorgt dann schließlich für ein ebenso kurzweiliges wie mörderisches Finale.



Die Menschen sind untereinander verfeindet

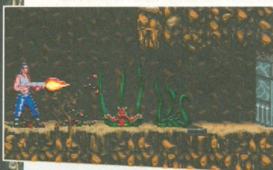
Stockwerke nach unten schickt – Autsch! An derartigen Stellen muß gewartet werden, bis der Wächter in die falsche Richtung schaut. Dann hochhangeln, die Waffe ziehen und feuern – vielleicht klappt's ja.

Während man sich durch die insgesamt vier Levels schießt, die jeweils in drei Abschnitte unterteilt sind, trifft man nicht nur auf garstige Orks in verschiedenen Färbungen. Peitschenschwingende Riesen, durch Schalter ausgelöste Selbstschußkanonen und steinartige Monster tragen ihren Teil bei, unsere Lebensenergie niedrig zu halten. Auch die unterjochten Menschen spalten sich in zwei Lager: Die meist zur Zwangsarbeit gezwungenen Loyalen sowie die bewaffneten Mitläufer, mit denen Sie sich im späteren Spielverlauf heftige Gefechte liefern werden.



Hoppla – gerade noch ein Felsbrocken, jetzt ein mächtiges Monster

Mit den loyalen Menschen kann gesprochen werden: Man stellt sich vor sie und erfährt dann ihr Sätzchen, das meist aus einem Tip besteht (»Hinter dem Wasserfall ist ein geheimer Zugang«). Teilweise rücken sie aber zum Dank für ihre Befreiung mit einer Bombe oder einem Heiltrank heraus. Sonstige Gegenstände nimmt man durch einfaches Bücken auf: Hover Bombs schweben bis zum nächsten Hindernis und detonieren dann, »Wasps« können zu ihrem Ziel ferngesteuert werden, Feuerbomben lehren selbst hartnäckigen Gegnern das Fürchten. Oft müssen Schalter betätigt oder Generatoren zerstört werden, um Energiebarrieren zu unterbrechen oder Trennwände zu beseitigen. Die vier Levels sind grafisch recht unterschiedlich geraten, auch die Monster legen in Bezug auf Aussehen und Gefährlichkeit kontinuierlich zu. Von den Minen geht es über einen Urwald und eine Orksiedlung bis zur Festung des gräulichen Sarlacs. Gespeichert werden kann leider nicht. Es gibt zwar ein festes Paßwort für jeden Spielabschnitt, aber bereits aufgesammelte Gegenstände werden dabei nicht berücksichtigt. Das Spiel gibt sich recht gewalttätig: Getötete Gegner werden zu blutigen Haufen, versehentliche Schüsse auf angekettete Menschen enden mit derem effektvollen Zusammensacken. Weshalb aber von Bild zu Bild abrupt umgeschaltet wird, ist nicht ganz einzusehen: Wäre es wirklich so schwierig gewesen, sanftes Scrolling einzubauen? **(la)**



In diesem düsteren Gang lauern Pflanzen mit Appetit auf Heldenfleisch



im wettbewerb

Nicht nur in Sachen Blutrünstigkeit übertrifft Doom 2 das zweidimensionale Blackhawk. Ansonsten aber fehlt es an übermächtiger Konkurrenz für den actionbetonten Interplay-Titel: Chaos Engine von Renegade macht erst zu zweit richtig Spaß; Prince of Persia 2 glänzt mit vielen Puzzles, nervt aber durch die lahme Steuerung. Flashback ist sichtlich Persia-inspiriert, verkommt aber nach kurzer Zeit zum einfallslosen Ballerspiel.

Doom 2	83
Chaos Engine	72
BLACKHAWK	**71**
Prince of Persia 2	64
Flashback	59



blackhawk

286 · **386/486** · **VGA** · Super VGA · **Soundblaster** · **S'Blaster Pro** · **General MIDI** · CD-Audio · Maus · **Joystick**

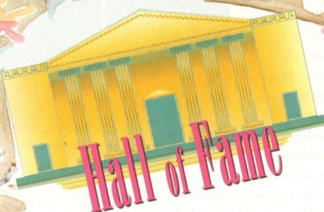
Spiele-Typ	Action-Adventure
Hersteller	Interplay
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 500 KByte + 1 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 2 MByte

Besonderheiten: Paßwortsystem. Wegen Gewaltszenen für Kinder ungeeignet.

Wir empfehlen: 486er (min. 25 MHz) mit 2 MByte RAM.





Echtzeit, nein danke! Beim Bard's-Tale-Kampfsystem legen Sie Runde für Runde die Kommandos fest.

TONI VON TOELZ swings at a Barbarian, and hits for 6 points of damage, killing him!

A Barbarian slashes at SIR FASSHAUER, and hits for 12 points of damage.

Barbarians

Character Name	AC	Hit	Cnd	SpPt	Cl
Hobbit	10	6	6	0	??
SIR FASSHAUER	6	28	6	0	Pa
BRUTUS HEINI	8	23	23	0	Wa
TONI VON TOELZ	4	23	23	0	Ro
HOKUS LANGER	9	27	27	6	Co
MAGIC KNEIDL	9	25	25	14	Ma
FLO HENDRIX	8	DEAD	0	0	Ba

Meine Güte, das ist auch schon neun Jahre her: Eine ganze Generation machte mit Mangar, Tarjan & Co. ihre ersten Rollenspiel-Schritte.

THE BARD'S TALE

Die Eingeweihten erkannten sich leicht: Rote Augen, übermüdetes Blinzeln, bizarre Gesprächsthemen. Den Stadtplan von Skara Brae auswendig kennend, murmelten wir einander unsere Erkenntnisse der letzten Wochenend-Session vor: Die Sinister Street war ein endloser Pfad; Gerüchte, denen zufolge man nach stundenlangem Geradeausweg eine Karawane entdecken konnte, entbehrten jeder Grundlage. Handfeste Verzweiflung löste das Magic Mouth im 3. Level von Harkyn's Castle aus – und welchen Sinn hat das Leben, wenn dem Barden die Firehorn-Ladungen ausgegangen sind?

This is the wine cellar of the Scarlet Bard. The air is musty with old wine.

Cellars

Character Name	AC	Hit	Cnd	SpPt	Cl
Hobbit	10	6	6	0	??
SIR FASSHAUER	8	28	22	0	Pa
BRUTUS HEINI	8	23	23	0	Wa
FLO HENDRIX	8	28	28	0	Ba
TONI VON TOELZ	4	23	23	0	Ro
HOKUS LANGER	9	27	27	10	Co
MAGIC KNEIDL	9	25	25	14	Ma

Dungeons, die man nicht vergißt: Wer in der Taverne Wein bestellt, wird in den Keller gebeten.

1986 war »The Bard's Tale« Kult. Erstmals hielt ein Fantasy-Rollenspiel neben der Schar von Kennern und Profis auch die Durchschnittsspieler in ihrem Bann – und dabei hatte Interplay nur (gut) bei Sir-Techs »Wizardry« geklaut. Doch jener Klassiker der frühen 80er Jahre, dessen Ableger heute noch in den Händlerregalen stehen, hatte in Europa ein gravierendes Handicap: Er erschien nicht für den C 64. Diverse abenteuerliche Gründe wurden für diesen Umstand aufgeführt (»C 64-Diskettenlaufwerk zu langsam«, »Wurde in einem Pascal-Dialekt programmiert, der nicht auf den Commodore übertragbar ist«, etc.).

Fakt ist, daß Interplay das Regelgrundwerk von Wizardry adaptierte, ein paar hübsch animierte Bilder dazu malte und das Ding für den C 64 umsetzte – Rrrums, Volltreffer! Auf dem PC kam Bard's Tale recht spät, war grafisch wenig berauschend und mußte sich zudem gegen eine viel größere Rollenspiel-Konkurrenz behaupten. Auch die komplexeren, aber nicht so mitreißenden Fortsetzungen Bard's Tale II und III konnten auf dem PC keine Bäume ausreißen.

Das erste Bard's Tale kombinierte Rollenspiel-übliche Tugenden wie das Auswürfeln und beliebige Zusammenstellen einer sechsköpfigen Party mit einem für damalige Verhältnisse sehr komplexen Magiesystem. Der beinharte Schwierigkeitsgrad sorgte dafür, daß man sich geradezu kindisch freute, wenn ein Charakter nach langer Experience-Aufpäppelung eine Beförderung erreichte. Der Aufbau der Stadt Skara Brae und die Dungeons wurden in eine griffige Story eingebettet. Ein weiterer aus Wizardry adaptierter Kniff förderte zusätzlich das Nägelkauen: Der Spielstand ließ sich nur in der Stadt speichern.

Wer sich also ins 4. Untergeschoß eines Monster-verseuchten Dungeons wagte, mußte erst einmal den Weg zurück schaffen – wurde die halbtote Party kurz vor dem rettenden Ausgang dann von einer Dämonenhorde aufgemischt, griff so manches gestandene Mannsbild greinend zum Papiertaschentuch.

Nostalgiker, die jenes prägende Fantasy-Erlebnis ihrer Jugend später mal den Enkelkindern zeigen wollen, haben reichlich Gelegenheiten dazu. Auf dem kürzlich veröffentlichten CD-ROM anläßlich von Interplays 10jährigem Firmenjubiläum findet man die Original-Version von Bard's Tale I neben anderen Oldies wie »Wasteland« oder »Dragon Wars«. Alle drei klassischen Folgen vereint die »Bard's Tale Trilogy«, während das gelungene »Bard's Tale Construction Set« ein guter Baukasten zum Entwerfen eigener Dungeons ist. **(hl)**

WUSSTEN SIE SCHON, DASS...

- **...Designer und Programmierer Michael Cranford nur an Teil I der Commodore- und Apple-Versionen mitarbeitete? Vor The Bard's Tale schrieb er Kleinode wie die C 64-Version von »Super Zaxxon«.**
- **...Electronic Arts vor etwa zwei Jahren an einem PC-Rollenspiel-Projekt namens »The Bard's Tale 4« arbeitete? Nach dem Kauf von Origin wurde das Vorhaben aber auf Eis gelegt.**



PC PLAYER UNPLUGGED

Vor wenigen Seiten ging der Testteil von PC Player zu Ende. Hier besprechen wir jeden Monat die Spieleneuheiten; kritisch, aber objektiv. Jedes Spiel wird von einem Redakteur getestet, der sich mit dem betroffenen Genre besonders gut auskennt. Bei »PC Player Unplugged« ziehen wir ausnahmsweise den Stöpsel aus diesem Regel-Pool. Hier gibt jeder Tester mit einer »Alternativ-Privatwertung« von 1 (Buh!) bis 5 (Jubel!) an, wie sehr ihn die einzelnen Programme dieses Monats persönlich interessieren. Eigenarten sind auf dieser Seite gestattet; ein Sportspiel-Hasser darf z.B. auch ein objektiv gesehen gutes Fußballprogramm schlecht finden. Sinn und Zweck der Übung: Keinesfalls eine Konkurrenz zur Gesamtwertung, sondern zusätzliche Orientierungshilfe. Wer einen »Lieblingstester« hat, kann sich hier über dessen Geschmack informieren – auch wenn ein anderer Redakteur den Artikel schreibt.






TITEL	Heinrich Lenhardt	Boris Schneider	Jörg Langer	Florian Stangl
Aces of the Deep	★★★★	★★	★★★	★★★
Addiction	★	★	★	★
Alone in the Dark 2	★★★	★★★	★★★	★★★
Blackhawk	★★★	★★★	★★★★	★★★★
Desert Strike	★★★	★★★	★★★	★★★
Devil Land	★	★★	★	★
Entombed	★	★★★★	★★★	★★
Gadget	★★	★★★	★	★
Inferno	★★	★★★★	★★★	★★★
Kyrandia 3 – Malcolm	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★
Little Big Adventure	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★
NCAA Basketball 2	★★★	★	★★	★★
Magic Carpet	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★
NASCAR Racing	★★★★	★★★★	★★	★★★★
Psychotron	★	★	★	★
Quarantine	★★	★★	★★★	★★★
Transport Tycoon	★★★★★	★★★	★★★	★★★
Ultimate Domain	★	★★	★★★	★★
Wake of the Ravager	★★★	★★	★★★	★

Kommunikation & Computer

COME TOGETHER



Über eine Telefonleitung an zwei Computern gleichzeitig zu spielen ist ebenso spaßig wie teuer. Bei Nullmodem-Sessions sorgt die Fernmelderechnung nicht mehr für Alpträume.

Hardware

So schlau sich ein Computergegner auch anstellen mag, an einen hinterhältigen menschlichen Widersacher kommt er auf keinen Fall heran. Deshalb gibt es vor allem bei Strategiespielen und Simulationen immer wieder Programme, die eine Modemfunktion enthalten: Zwei Computer werden über eine Telefonleitung miteinander gekoppelt. Dabei freut sich allerdings nicht nur das Spielerherz, sondern auch die Rechnungsstelle der Telekom: Schon bei Ortsgesprächen gehen derartige Distanz-Spiele nach einiger Zeit ins Geld, per Ferngespräch aber stellt jede Modem-Partie eine ernsthafte Belastung der Haushaltskasse dar. Hinzu kommt das unbefriedigende Erlebnis, wenn die momentane Partie mal wieder unfreiwillig unterbrochen werden muß, weil eine kleine Störung im Telefonnetz Daten verstümmelt hat.



Ein Laplink-Kabel bietet an jedem Ende beide Buchsenvarianten

Preiswerte Lösung: Nullmodemkabel

Sobald die beiden beteiligten PCs im selben Raum stehen, gibt es zum Glück eine sehr viel kosten- und nervensparendere Alternative: das Nullmodem. Dieses macht im Prinzip nichts anderes als ein »echtes« Modem; es verbindet zwei Computer über eine serielle Schnittstelle miteinander, so daß diese bitweise Daten austauschen können. Da beim Nullmodem keine Nummern gewählt, Daten moduliert und Übertragungsprotolle beachtet werden müssen, besteht es aus einem schlichten Kabel, das in jedem gutsortierten Elektronik-Fachgeschäft für etwa 20 bis 30 Mark erhältlich sein sollte. Man muß nur beachten, daß das Nullmodemkabel auch wirklich für PCs geeignet ist.

Das größere Problem bei dem Kopplungs-Unterfangen ist dann auch, den Spielpartner zum Vorbeibringen seiner Computer-Apparatur zu bewegen oder selbst in den sauren Apfel zu beißen. Sind die beiden PCs erstmal nebeneinander aufgestellt, wird an beiden Geräten (die zur Sicherheit ausgeschaltet sein sollten) je ein Kabelende mit einem freien seriellen Port verbunden.

Schauen Sie einfach nach, wo Ihre Maus eingesteckt ist; meist befindet sich direkt daneben ein weiterer Anschluß. Die seriellen Ports haben bei PCs übrigens grundsätzlich einen »männlichen« Stecker, d.h. die einzelnen Pins sind an der Computerrückseite sichtbar.

Da der Stecker entweder 9- oder 25-polig sein kann, sollten Sie beim Kauf des Kabels darauf achten, daß dieses auch wirklich an beide Rechner paßt. Notfalls hilft zwar auch ein Adapter, doch am besten besorgt man sich gleich ein »laplink-kompatibles« Kabel, das an jedem Ende beide Buchsenvarianten bietet. Letztere müssen natürlich »weiblich« sein, so daß statt einzelner Pins entsprechende Löcher zu sehen sind.

Prüfen Sie nach, in welchen seriellen Port Sie das Nullmodemkabel gesteckt haben. In der Regel ist das »COM2«, da sich an »COM1« bereits die Maus breitmacht; bei manchen Rechnern kann dies aber auch vertauscht sein. Sollte Ihr Rechner über vier serielle Schnittstellen verfügen, so dürfen Maus und Nullmodem nicht beide an einem geraden, bzw. nicht beide an einem ungeraden Port stecken. Zuläs-

sige Kombinationen sind z.B. COM1/COM4 oder COM2/COM3.

Erst verbinden, dann vergnügen

Starten Sie nun auf beiden Rechnern das Spiel Ihrer Wahl. Meistens haben Sie vom Haupt- oder Startmenü aus Zugang zu den »Modem-Optionen«. Wählen Sie dort den Menüpunkt »Nullmodem«, »Serial Link« oder »Direct Link« aus; da die Computer direkt miteinander verbunden sind, kann auf den ganzen Modem-Schnickschnack wie Telefonnummer-Eingabe getrost verzichtet werden. Jedes Programm mit Nullmodem-Option erlaubt es Ihnen, den verwendeten Port und meist auch die Übertragungsgeschwindigkeit einzustellen. Der entsprechende Menüpunkt kann beispielsweise »Modem Configuration« oder »Serial Setup« heißen. Stellen Sie auf beiden Rechnern den entsprechenden COM-Port ein, etwa »2«, wenn Sie das Nullmodemkabel an COM2 angeschlossen haben. Manchmal stehen weitere Parameter zur Verfügung, nämlich Sende- und Stoppbits, Parität sowie die Übertragungsgeschwindigkeit. Lassen Sie am besten die voreingestellten Werte unverändert; wichtig ist nur, daß alle Parameter auf beiden Rechnern exakt übereinstimmen.

Schnell oder Schneckentempo?

Bei manchen Programmen müssen Sie sich noch mit Ihrem Partner einigen, wer der »Anrufer« (»primary control«, »caller«) und wer der »Angerufene« (»secondary control«, »answerer«) ist. Jetzt können Sie die Verbindung aufbauen (»Start serial game«, »Connect« o.ä.), was dem persönlichen Aberglauben des Autors nach möglichst gleichzeitig geschehen sollte: »3...2...1...Los«. Falls sich die beiden Programme nicht nach etwa 20 Sekunden mit einer entsprechenden Ausgabe (»Connected« oder »Linking successful«) melden, sollten Sie es mehrmals probieren und notfalls die obigen Schritte nochmal durchgehen. Häufigster Fehler beim Verbinden ist, daß auf einem der beiden Rechner dem Programm nicht der richtige COM-Port mitgeteilt wurde.

Viele Programme sind – unabhängig vom verwendeten Rechner – beim Spielen per Nullmodem merklich langsamer als in der Solo-Variante. Das läßt sich kaum vermeiden, da die serielle Verbindung mit ihrer Übertragungsrate von wenigen hundert Byte pro Sekunde automatisch als Bremse wirkt. Wenn Ihnen das Geschehen aber trotzdem verdächtig langsam vorkommt (starkes Ruckeln beim Scrollen, häufige Zwangspausen), können Sie auf Verdacht etwas an der Übertragungsgeschwindigkeit herumspielen. Stellen Sie beispielsweise im Nullmodem-Setup 9600 baud (Bits pro Sekunde) statt 4800 ein – sofern die Schnittstellen beider Rechner mit dieser Geschwindigkeit zurechtkommen, kann das zu einer Beschleunigung des Spielablaufs führen. Kommt es andererseits häufig zu Grafikfehlern, oder bricht das Programm andauernd mit Fehlermeldungen ab, so führt wahrscheinlich eine Verringerung der Übertragungsrate (z.B. auf 2400 baud) zu einer Besserung.

Um herauszufinden, welche Schnittstelle in Ihrem Rechner eingebaut ist, können Sie ab DOS 6.0 bzw. Windows 3.1 durch Eingabe von »MSD« ein Diagnoseprogramm aufrufen, das unter »COM Ports« den verwendeten »UART-Chip« auflistet. Wird hier »16500« angezeigt, ist alles in Ordnung. Ansonsten sollten Sie in Erwägung ziehen, ihre Schnittstellenkarte auszutauschen und damit eine höhere Übertragungsrate zu erzielen.

In aller Regel ist dies aber nicht notwendig, da auch ältere UART-Chips (»8250«) schnell genug sind. Außerdem macht ein Austausch nur Sinn, wenn danach beide Rechner über die schnelle Schnittstellen-Variante verfügen.

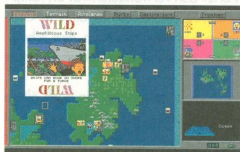
Nullmodem-Spiele im Praxistest

In der Tabelle unten finden Sie eine Liste mit uns bekannten Spielen, die eine Nullmodem-Option bieten. Ist als maximale Spieleranzahl ein höherer Wert als 2 angegeben, kann man durch zusätzliche serielle Ports mehr als zwei Computer miteinander verbinden. Steht die Zahl allerdings in Klammern, so benötigen Sie für die maximale Spieleranzahl ein Netzwerk. Die »Mehrspielertauglichkeit« wird danach bewertet, wieviel Spaß das Spiel auf zwei Computern gleichzeitig macht. Ein an und für sich gutes Programm wie die Scenery CD zu Battle Isle 2 kann dabei aufgrund lästiger Wartezeiten (Stichwort »Kaffeepause«) schlechter abschneiden, als es die eigentliche Gesamtwertung vermuten ließe. Unsere redaktionsinternen Nullmodem-Lieblinge werden auf den folgenden Seiten ausführlicher vorgestellt. Der »Fummelgrad« vermerkt, ob das Verbinden etwas knifflig ist oder mit sporadischen Abstürzen gerechnet werden muß. Der »Echtzeitstreß« läßt erkennen, ob vielleicht schon ein kurzer Griff nach der Teetasse unweigerlich mit der sofortigen Niederlage endet. **(la)**

NAME	HERSTELLER	MAX. SPIELER-ANZAHL	MEHRSPIELER-TAUGLICHKEIT
Ambush at Sorinor	Mindcraft	2	befriedigend
Archon Ultra	SSI	2	befriedigend
Battle Isle 2 Scenery CD	Blue Byte	6	befriedigend
Car & Driver	Electronic Arts	2	gut
Command HQ	Microprose	2	sehr gut
David Leadbetter's Golf	Microprose	2	ausreichend
Dogfight	Microprose	2	befriedigend
Dogs of War	Mindcraft	2	befriedigend
Doom 2	id-Software	(4)	sehr gut
Dark Legions	SSI	2	gut
Empire Deluxe	New World Computing	(6)	ausreichend
F1 Grand Prix	Microprose	2	gut
Falcon 3.0	Spectrum Holobyte	6	sehr gut
Flight Simulator 4	Microsoft	2	ausreichend
Global Conquest	Microprose	4	sehr gut
Grandest Fleet	QQP	2	gut
Indy Car Racing	Virgin/Papyrus	2	gut
Lords of the Realm	Impressions	2	befriedigend
Merchant Prince	QQP	2	mangelhaft
Oxyd	(Shareware)	2	befriedigend
Perfect General	QQP	2	gut
Populous	Bullfrog	2	sehr gut
Populous 2	Bullfrog	2	sehr gut
Red Crystal	QQP	2	ungenügend
Seawolf	Electronic Arts	2	ausreichend
Die Siedler	Blue Byte	2	befriedigend
Tornado	Digital Integration	2	ausreichend
Wing Commander Armada	Origin	2	gut
World War 2	QQP	2	ausreichend

Nullmodem-Spiele im Überblick

GLOBAL CONQUEST



Vier Invasoren versuchen beim Nachfolger von »Command HQ« den Ureinwohnern zufällig generierter Planeten ans Leder zu gehen. Dabei gibt es drei verschiedene Spielziele: Hauptstadt-, Kapitalisten- oder Kampfsieg. Gewonnen hat außerdem, wer alle vier Anfangsstädte besitzt, beziehungsweise als einziger ein Kommandozentrum übrig behält. Letzteres ist gleichzeitig die beste Kampfeinheit, will aber massiv geschützt werden: Wer sein »Comcen« verliert, ist unweigerlich aus dem Spiel draußen.

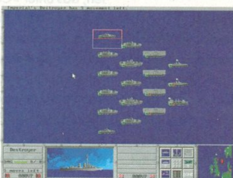
In den eroberten Städten werden die sieben normalen Kampfeinheiten produziert und repariert. Die Infanterie kann sich z.B. eingraben, während Flugzeuge Luftkämpfe, Bombenangriffe, Aufklärungsflüge oder Luftlandeoperationen durchführen. Ereigniskarten sorgen für Abwechslung: Einheimische revoltieren, U-Boote werden sichtbar, sämtliche Spione wechseln den Besitzer oder die Spielwelt wird plötzlich spiegelverkehrt dargestellt.

▶ Hektik pur: Wie schaff' ich's nur?

Neben den verschiedenen Optionen bei der Szenario-Zusammenstellung ist vor allem der Echtzeitfaktor die große Stärke von Global Conquest. Hat man im einen Modus exakt zwei Minuten Zeit für seine Befehle, kommt es beim nächsten auf den schnellsten Spieler an: Sobald dieser seinen Zug beendet, bleiben den anderen – je nach Einstellung – noch 60, 20 oder gar nur 5 Sekunden, um ebenfalls zum Schluß zu kommen. Danach werden alle Züge ausgewertet und die nächste Runde beginnt.

■ Fummelgrad:	gering
■ Echtzeitstreß:	sehr hoch
■ Solo-Spielspaß:	befriedigend
■ Duo-Spaßfaktor:	sehr gut

GRANDEST FLEET



Bei Grandest Fleet bekriegen sich Flotten, die man zu Beginn eines Spiels erstmal vom Anfangskapital zusammenkauft. Ziel ist die militärische Unterwerfung des Gegners bzw. die Einnahme möglichst vieler und gewinnbringender Städte. Diese werden unter Verwendung von Ressourcen zugebaut, wodurch sich neue Pötte zusammenschrauben sowie Radarstationen und Raketenbasen errichten lassen.

Wie die meisten Spiele mit zufällig generierten Karten krankt auch Grandest Fleet etwas daran, daß völlig unfaire Startsituationen entstehen können: Während der eine Spieler durchaus mal mit zwei Großstädten anfängt, hat der andere nicht mal einen Hafen. Hier hilft nur mehrmaliges Auswürfeln oder die Beschränkung auf die vorgefertigten Szenarios. Diese tragen zwar die Namen historischer Schlachten, haben außer der Karte und den ungefähren Kräfteverhältnissen nicht allzu viel damit zu tun.

▶ Schwimmende Supersärge

Bestimmte Stadtausbauten erlauben es im späteren Verlauf eines Spiels, sogenannte Superschiffe zu konstruieren. Diese sind ihren jeweiligen Standard-Varianten merklich überlegen; ein Super-Transporter bewegt sich z.B. schneller als sein 08/15-Pendant und kann sehr viel größere Städte erobern.

Gerade mit diesen speziellen Pötten macht es einen diebischen Spaß, dem menschlichen Gegner Schiff um Schiff auf den digitalen Meeresgrund zu schicken.

■ Fummelgrad:	gering
■ Echtzeitstreß:	keiner
■ Solo-Spielspaß:	befriedigend
■ Duo-Spaßfaktor:	gut

PERFECT GENERAL



Hier geht es um das Anhäufen von Siegpunkten durch Erobern von Städten und strategischen Punkten. Perfect General berechnet ständig für jede Kampfeinheit, wie weit und wohin sie schauen kann. Dadurch sehen Sie immer nur das, was Ihren Truppen gerade bekannt ist – beste Voraussetzung für gemeine Hinterhalte: Ein vorwitziger Spähpanzer rollt im Nebel in ein friedliches Gehölz, nur um dort von drei lauernden Raketenwerfern zusammengeschossen zu werden.

Aus diesem ständigen Versteckspiel ergibt sich der besondere Reiz des Spiels. Auch der gerade passive Freizeitgeneral starrt gebannt auf den Monitor, denn sobald sich etwas in seiner Schußweite bewegt, kann er darauf feuern. Allerdings hat jede Einheit pro Runde nur eine Salve zur Verfügung, deren Einsatz wohlüberlegt sein will.

▶ Haubitzen lassen's blitzen

Besonders spaßig ist die Artillerie. Die muß ihre Ziele zwar schon eine Runde im voraus anvisieren, und trifft sie dann meist noch nicht einmal genau. Aber wo die schweren Haubitzen hinschlagen, wächst kein Gras mehr; manche Invasion wird so schon am Strand gestoppt. Per Sperrfeuer lassen sich zudem feindliche Truppenbewegungen behindern, und mit Direktfeuer wird die Artillerie zum Kettenfahrzeugknacker.

Die insgesamt zehn Kampfeinheiten, von der Infanterie bis zum Kampfpanzer, unterscheiden sich merklich und erlauben differenzierte Taktiken. Auch die einzelnen Szenarios sind sehr abwechslungsreich geraten.

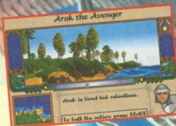
■ Fummelgrad:	nervig
■ Echtzeitstreß:	auszuhalten
■ Solo-Spielspaß:	befriedigend
■ Duo-Spaßfaktor:	gut

Mike Singleton's

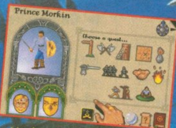
LORDS OF MIDNIGHT

Der legendäre Spieldesigner Mike Singleton hat in Zusammenarbeit mit Domark das visuell beeindruckendste PC-Rollenspiel aller Zeiten entwickelt. Das Ziel der Lords of the Midnight ist die Schwarze Zitadelle von Boroth the Wolfheart, und Sie sind der Anführer, wenn Sie an der Seite zahlloser interaktiver Figuren in Echtzeit quer durch atemberaubend schöne 3D-Landschaften ziehen.

- Die "Move-and-Touch"-Spielwelt erlaubt Ihnen den Zugriff auf ein interaktives Buch (einschließlich Almanach und Bestiarium), einen Reiseführer, eine In-Game-Karte, Informationen zu Helden und Schurken, einen aktualisierten Kalender, ein Tagebuch und ermöglicht Ihnen den Aufbau all Ihrer Gemeinschaften und Allianzen.



- Brillante 3D-Landschaften aus der Ich-Perspektive, die in Echtzeit dargestellt sind und mit Hilfe von Fraktalen generiert wurden.



- Die Handlung findet in einer Tag-und-Nacht-Welt statt, d.h. die Sonne geht auf und unter, die Jahreszeiten kommen und gehen, der Winter bricht mit Eis und Schnee herein - all diese Dinge beeinflussen das Fortkommen Ihrer Armeen.

- Durch die Einführung fortschrittlicher künstlicher Intelligenz können Sie eine Unmenge Figuren in phantastischer 3D-Animation steuern und mit ihnen kommunizieren.



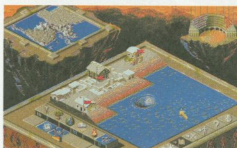
- Das riesige Spielfeld umfaßt Gebirge, Täler, Strände, Flußmündungen, Inseln, Ebenen und Wälder, die alle unter Verwendung sensationeller 3D-Grafiken dargestellt werden.

DOMARK

Im Vertrieb von Cosmo, Eickener Höhe 2, 41063 Mönchengladbach

Vollständig deutsche Version

POPULOUS 2



Als Nachwuchsgott hat's man echt schwer: Durch das Erobern hunderter von Welten müssen Sie sich langsam in der Hierarchie emporarbeiten, was mit neuen Fähigkeiten belohnt wird. Eine Welt wird jeweils bezwungen, indem man mit seiner eigenen Anhängerschaft die des konkurrierenden Gottes auslöscht. Umso zahlreicher dabei die eigenen Gefolgsleute sind, desto mehr Manapunkte erhält man, die wiederum in das Auslösen diverser Wunder investiert werden können.
Wie schon der Vorgänger, macht Populous 2 vor allem mit einem menschlichen Kontrahenten Spaß: Es ist einfach schön zu wissen, daß sich jemand so richtig über das Ableben seiner Untertanen ärgert. Der Streßfaktor ist dabei kaum zu überbieten, da man gleichzeitig sein eigenes Völkchen behüten und dem feindlichen eins auswischen muß.

▶ Absolut »katastrophal«

Zu diesem Zweck stehen zahlreiche Katastrophen zur Verfügung: Feuersäulen, Wirbelstürme, Blitzschläge und Erdbeben sind nur ein Auszug aus dem göttlichen Wunderarsenal. Zudem lassen sich sechs sagenhafte Killer herbeirufen, die mordend und brandschatzend durch die Ländereien der Ungläubigen am anderen Kartenrand ziehen. Besonders leichtsinnige Gegner werden dadurch ertränkt, daß man ihnen den Boden unter den Füßen wegzaubert.
Einen kleinen Haken hat die ungebremste Zerstörungslust jedoch: Ihr Kontrahent veranstaltet natürlich genau dasselbe Massaker mit Ihren Leutchen...

■ Fummelgrad:	gering
■ Echtzeitstreß:	extrem groß
■ Solo-Spielspaß:	gut
■ Duo-Spaßfaktor:	sehr gut

DARK LEGIONS



Im Vergleich zu »Archon Ultra« hat Dark Legions zwei wesentliche Unterscheidungsmerkmale. Zum einen ist der Strategieteil entschieden ausgeprägter, zum anderen wird gekonnt mit den Möglichkeiten einer Nullmodem-Verbindung gespielt: Es gibt Aufklärungsreichweiten, unsichtbare Einheiten, versteckte Fallen sowie Illusionen. Peinliche Szenen wie die Flucht vor einigen Vampir-Illusionen, nur um dadurch in einen »echten« Dämonen zu knallen, sind an der Tagesordnung.

▶ Einmal »Bloody Mary«!

Die verschiedenen Monsterarten sind nicht nur von ihren Fähigkeiten her, sondern auch in Bezug auf Grafik und Akustik gelungen: Ein nett animierter Troll bedroht Sie mit einem polternden »I will crush you!«, und der Vampir von nebenan verabschiedet sich mit einem satten Schmatzen von seinem soeben ausgesaugten Opfer.
Während man im Strategieteil ohne Zeitdruck seine Züge macht und ab und zu einen Zauberspruch losläßt, geht es in den Kämpfen Mann gegen Monster so richtig zur Sache. Mit flinker Joystickarbeit versuchen Sie, das jeweilige Feindwesen zur Strecke zu bringen, wobei die bis zu drei Angriffsarten jedes Monsters richtig eingesetzt werden sollten. Weitere Möglichkeiten sind das Auffrisieren der eigenen Monster mittels Zauberringen oder das manuelle Entschärfen von Fallen.
Ziel des Spiels ist es, den feindlichen »Orb«-Träger aufzuspüren und zu vernichten. Gleichzeitig sollte man aber den eigenen gutbewacht in der hintersten Linie lassen...

■ Fummelgrad:	gering
■ Echtzeitstreß:	auszuhalten
■ Solo-Spielspaß:	befriedigend
■ Duo-Spaßfaktor:	sehr gut

DOOM 2



Wer Doom 2 bis jetzt nur als Solospiel kennt, hat etwas verpaßt, denn erst mit einem menschlichen Partner zeigt das Programm, was in ihm steckt. Doom 2 schafft das Kunststück, die beiden Spieler gleichzeitig mit- und gegeneinander spielen zu lassen: Zum einen rennt man zusammen im Pixelblutrausch durch die Gänge und hält sich die bösen Monster vom Leib, zum anderen balgt man sich um Munition und Medipacks.
Durch einen kleinen Kunstgriff ist die Mehrspielerversion von Doom 2 wesentlich spielbarer als der Solo-Modus: Gestorbene Helden können beliebig oft im selben Level auferstehen, die schon erledigten Monster tauchen nicht nochmal auf. Dadurch arbeitet man Räume der Marke »20 Endgegner auf einmal« Stück für Stück ab; auch der unabsichtliche Schuß in den Rücken des Kumpanen wiegt nicht sonderlich schwer.

▶ Gemeinheit ist Trumpf

Erst im Deathmatch können die Spieler zeigen, wie gemein sie wirklich sind. Wenn sich beide Ultra-Killer mit Kettensägen um Säulen herumjagen oder aus der Distanz mit schweren Waffen beharken, steigt der Adrenalinspiegel bis nahe ans Maximum.
Zwei kleine Mankos seien erwähnt: Erstens gibt es keine speziellen Mehrspieler-Szenarios, so daß man in den normalen Levels aufeinander losgehen muß. Zweitens ruckelt das Programm selbst auf schnellen Rechnern ein wenig, sobald es per Nullmodem gespielt wird. Der spezielle Netzwerkmodus von Doom 2 hat dieses Problem übrigens nicht.

■ Fummelgrad:	nervig
■ Echtzeitstreß:	auszuhalten
■ Solo-Spielspaß:	befriedigend
■ Duo-Spaßfaktor:	gut

WING COMMANDER ARMADA



Armada ist voll und ganz auf zwei Spieler eingestellt: An einem Computer sorgt ein geteilter Bildschirm für Synchronspaß, per Netzwerk oder Nullmodem hat jeder seinen eigenen Monitor zur Verfügung. Das Spiel teilt sich abwechselnd in einen Strategie- und einen Actionpart. In ersterem ziehen Sie Ihren Raumschiffträger und sonstige Schiffe zwischen Planeten hin und her, die in alter »Navpoint«-Tradition durch feste Routen miteinander verbunden sind. Neutrale Planeten werden kurzerhand eingenommen, mit Hilfe einiger Ressourcen-Zuschüsse aufgepäppelt und dann zur Produktion weiterer Schiffe benutzt.
Sechs verschiedene Kampfraumer stehen auf beiden Seiten zur Verfügung; zum ersten Mal kann man auch die ach so bösen Kilrathis spielen, die mit anderen Schiffstypen und Cockpitlayouts aufwarten.

▶ Mal ein Pelzball sein...

Während der recht einfache Strategiepart ohne Zeitdruck abläuft, geht's bei den Kämpfen zur Sache. Gleichzeitig an einer Schlacht beteiligt sind maximal vier Raumschiffe und die beiden Träger. Wenn Sie abgeschossen werden, wechseln Sie aufs zweite Raumschiff.
Es muß nicht betont werden, daß Kämpfe gegen einen menschlichen Piloten wesentlich fordernder sind als gegen die gewohnten Computergegner. Wer nur mal kurz ein bißchen ballern will, benutzt die Dogfight-Option. Besonderer Gag des Programms: Man kann dem Gegner während eines Kampfes eigenhändig digitalisierte Schmähungen zufunken.

■ Fummelgrad:	gering
■ Echtzeitstreß:	groß
■ Solo-Spielspaß:	befriedigend
■ Duo-Spaßfaktor:	gut

INDY CAR RACING



Indy Car Racing gilt als das Vorzeige-Rennprogramm schlechthin, der Erfolg zeigt sich nicht zuletzt in zwei kürzlich veröffentlichten Zusatz-Paketen. Zur Benutzung der Nullmodem-Option ist allerdings unbedingt ein Patch erforderlich, der aus Ihrer Software die Version 1.04g macht. Dieser befindet sich auf den Zusatzdisks, ist aber auch einzeln (und kostenlos) erhältlich: Entweder direkt bei Virgin oder als Bestandteil der CD Player 3/94.
Im eigentlichen Nullmodem-Rennen können zwei Spieler (inmitten des restlichen Feldes aus computergesteuerten Fahrern) gegeneinander antreten, an ihren Geschossen herumfrisieren und kräftig Meisterschaftspunkte sammeln. In der Hektik des Rennens vergißt man dabei leicht, daß noch ein anderer Ehrgeizling auf der Strecke unterwegs ist.

▶ Gib Gas, ich will Spaß!

Spätestens beim freundlichen Zuruf des Gegners, nachdem er einen in einer engen Kurve überholt hat, ist die Sache aber wieder klar. Die Computergegner geraten zu Statisten und man setzt alles daran, den menschlichen Konkurrenten einzuholen. Die häufig vorkommenden Karambolagen machen dank der netten Replay-Funktion durchaus Spaß, zumindest, wenn beide Nullmodem-Piloten darin verwickelt waren.
Trotz allem ist der »Echtzeitstreß« im Nullmodem-Spiel auszuhalten – im Prinzip fahren Sie wie gewohnt, nur daß halt einer der zahlreichen Gegner einige Tricks mehr auf Lager hat, als üblich. Und das will bei Indy Car Racing wirklich etwas heißen...

■ Fummelgrad:	mäßig
■ Echtzeitstreß:	auszuhalten
■ Solo-Spielspaß:	gut
■ Duo-Spaßfaktor:	gut

FALCON 3.0



Wer sich als Flugbegeisterter von »Strike Commander« verächtlich abwendet und »Dogfight« für einen schlechten Witz hält, hat sicherlich daheim Falcon 3.0 auf der Exponierstelle in der Vitrine stehen. Die Hardcore-Simulation mit extradickem Handbuch bietet schnelle Grafik, viel Realismus und vor allem ausgefeilte Missionen.
Zahlreiche Auswahloptionen erlauben es, sich den Flugalltag nach Wunsch zurechtzuschneidern; Kampagnen und Beförderungen motivieren über einen langen Zeitraum hinweg. Mit einer Nullmodem-Verbindung macht das Programm nochmals einen Quantensprung, da dann zwei Piloten gleichzeitig ans Werk gehen.

▶ Gemeinsame Missionen

»Gleichzeitig« heißt dabei nun nicht etwa, schnöde aufeinander zuzufliegen und sich abzuballern. Auch wenn eine reine Zweikampf-Option eingebaut ist, bietet der Nullmodem-Modus sehr viel mehr: Man bewältigt zusammen vollständige Missionen, die natürlich auch gemeinsam geplant sein wollen. Sofern er seine Falcon-Anleitung auswendig gelernt hat, fliegt es sich mit einem menschlichen Flügelmann gleich sehr viel sicherer; außerdem ist es einfach eine Freude, mit einem Partner in der komplex simulierten Welt unterwegs zu sein.
Sein volles Potential spielt Falcon allerdings erst per Netzwerk aus: Dann können sage und schreibe sechs Piloten gleichzeitig ans Werk gehen, sei es mit- oder gegeneinander. Fazit: die beste Mehrspieler-Flugsimulation!

■ Fummelgrad:	nervig
■ Echtzeitstreß:	groß
■ Solo-Spielspaß:	gut
■ Duo-Spaßfaktor:	sehr gut

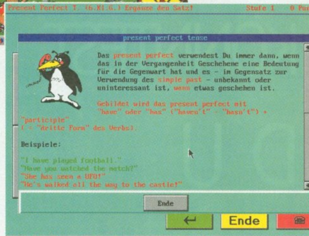
PC JUNIOR

Die Masse macht's





Sparky's Math Adventures ist simpel, aber nett



Present Perfect: Alfons erklärt, wie's geht

Test: Shareware-CD »Lernen pur«

Shareware-Anbieter entdecken die Lernsoftware. Mit den Schnupperversionen von diesem preiswerten CD-ROM testen Sie zahlreiche Programme an.

Gut 100 Mark pro Lernspiel – da ächzt der Papa nicht zu unrecht. Wer leichte Qualitätseinbußen (vor allem bei der Grafik) akzeptiert, findet auf dem Shareware-Markt günstigere Alternativen. Als ideale Ausprobier-CD will sich CDVs »Lernen pur« empfehlen. Schlappe 20 Mark kostet der Silberling, der Shareware-Versionen von ein paar Dutzend Programmen bietet. Kann ein Titel Ihren Nachwuchs entzücken, können Sie immer noch die Vollversion beim jeweiligen Anbieter nachkaufen – try before you buy. Die interessantesten Programme von »Lernen pur« stellen wir Ihnen näher vor.

Alfons

Der Pinguin »Alfons« führt durch die gleichnamige Serie von Alfons Lernsoftware, die sich an Schüler der ersten bis sechsten Klasse wendet und in den Fächern Deutsch, Englisch und Mathe Schützenhilfe leistet. Mit der Maus wählt man einen der vielen Lernbereiche und läßt das Kind beispielsweise Satzzeichen setzen oder Lückentexte füllen. Als Anreiz darf Junior ein Puzzle oder Bilderrätsel lösen, wenn die Aufgaben erfolgreich bewältigt wurden. Die Grafiken im Comic-Stil sind witzig und abwechslungsreich, nur die Benutzeroberfläche während des Lernteils ist ein wenig zu karg. Auf der CD befindet sich eine Prüfversion, die alle Facetten abdeckt, aber in der Anzahl der Bilder und des Lernstoffs beschnitten ist. Die Vollversionen der Programme kosten je 79 Mark.

die pc JUNIOR-wertung

Die CD-ROM enthält zwar sehr viel Stoff, doch die für Kinder wirklich sinnvollen Programme sind in der Minderheit. Die Shareware-Versionen erlauben es Ihnen aber, in Ruhe auszuprobieren, was in Frage kommt. Unsere drei Testkandidaten sind auf jeden Fall empfehlenswert. Das Lernen wird außer beim Englisch-Trainer eher subtil eingeflochten, so daß der Spielspaß im Vordergrund steht.



Sparky's Math Adventures

Obwohl »Sparky's Math Adventure« ein englischer Titel ist, eignet er sich auch für deutschsprachige Kinder, denn das Konzept ist unkompliziert gehalten. Nach einer kurzen Erklärung kommt das Kind mit dem Spiel wunderbar klar und muß höchstens beim Einstellen einer anderen Aufgabe ältere Geschwister die Eltern bemühen.

Der Bär Sparky als zentrale Spielfigur wird mit der Tastatur so gesteuert, daß er unter dem richtigen Ergebnis einer Rechenaufgabe steht und diese mit einem Stein bewirft. Zwei eingeblendete falsche Antworten machen das ganze etwas schwieriger. Bei falschen Antworten teilt ein Clown das richtige Ergebnis mit. Das Spiel macht gerade wegen seiner Einfachheit Spaß und schult auf eher subtile Weise das Kopfrechnen. In der Shareware-Version läuft nur der Additions-Modus, die Vollversion gibt's für 15 Dollar beim Hersteller.

Englisch-Trainer

Der Name ist nun wirklich staubtrocken, die Aufmachung des Programms genauso. Doch der »Englisch-Trainer« verbirgt seine Qualitäten sehr geschickt. Das Abfragen von Vokabeln beherrscht er problemlos, da die Wörter übersichtlich nach Gruppen geordnet sind und man sich so bequem Zielgebiete wie »Computer« oder »Der Mensch« herauspicken kann. Die erweiterte Vollversion kostet 20 Mark. **(fs)**

lernen pur

- ■ VGA
- ❑ Super VGA
- ■ Soundblaster
- ❑ Soundblaster Pro
- ❑ General MIDI
- ❑ CD-Audio
- ■ DOS
- ❑ Windows

Empfohlen: 386er (min. 33 MHz), 4 MByte RAM und Maus.

Programm-Typ:	Sammlung von Lernspiel-Shareware
Hersteller:	CDV
Ca.-Preis:	DM 120,–
Festplatte:	1-3 MByte
CD-ROM:	ca. 70 MByte
Alter:	6-12 Jahre
Spaßfaktor:	Befriedigend
Anleitung:	Deutsch, Gut
Programmtext:	Deutsch, Gut
Sprachausgabe:	Deutsch, befriedigend
Grafik:	Ausreichend
Sound:	Ausreichend
Bedienung:	Gut
GESAMTWERTUNG:	70

PC JUNIOR



Das Memory ist nicht sonderlich originell, aber leidlich unterhaltsam

KOBOLD mit Mucken

Test: »Pumuckl-Spielesammlung«

Unter dem neuen Label »The Red Balloon« veröffentlicht die Bertelsmann-Tochtergesellschaft Telemedia insgesamt 14 CD-ROMs mit Software für Kinder, die alle mit dem bekannten Kobold Pumuckl zu tun haben. Als erster Titel erscheint die »Spielesammlung 1«. Hier darf der Nachwuchs eine Memory-Variante spielen und ein Bild aus Puzzle-Teilen zusammensetzen.

Das Malen mit drei verschiedenen Pinseln simuliert bis zu einem gewissen Grad echte Wasserfarben. Ein roter Luftballon spart nicht mit lobenden Kommentaren. Er motzt das Kind aber auch an, wenn es seiner kreativen Freiheit entsprechend dem Pumuckl statt der gelben eine blaue Hose malen möchte. Die Puzzles sind Bilder aus dem Pumuckl-Kinofilm und von guter Qualität. Nur wird das Zusammensetzen unnötig erschwert, da das Motiv ständig gescrollt werden muß. Beim Memory gibt es schließlich Zeichnungen mit dem Klabautermann zu sehen, wenn alle Felder aufgedeckt wurden. (fs)

die pc JUNIOR-wertung

Besonders anspruchsvoll ist das erste CD-ROM mit dem beliebten Kobold nicht. Das Ausmalen der Bilder wäre ganz witzig, wenn das Programm den Kindern nicht quasi vorschreiben würde, welche Farben sie benutzen müssen. Die Memory-Spiele sind wenig originell, lösen aber noch am ehesten kleine Motivationsschübe aus. Die Puzzles bestehen erfreulicherweise nicht aus simplen Quadraten; die Teile haben die Form echter Puzzlesteine. Dieser Programmteil konnte uns zumindest teilweise überzeugen.



pumuckl-spielesammlung 1

❑ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	❑ Soundblaster Pro
❑ General MIDI	❑ CD-Audio
❑ DOS	■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 25 MHz), 8 MByte RAM und Maus.

Programm-Typ:	Puzzle/Malkasten/ Memory
Hersteller:	Red Balloon
Ca.-Preis:	DM 100,–
Festplatte:	–
CD-ROM:	ca. 40 MByte
Alter:	4-10 Jahre
Spaßfaktor:	Ausreichend
Anleitung:	Deutsch, Gut
Programmtext:	Deutsch, Gut
Sprachausgabe:	Deutsch, Befriedigend
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Ausreichend
Bedienung:	Gut

GESAMTWERTUNG:

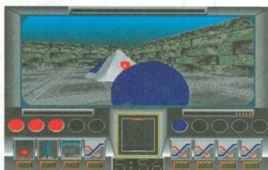


GUT GEKLAUT

Wem keine neuen Spielideen mehr einfallen, der ersinnt Aufgüsse von Altbekanntem. Trotzdem machen die neuen Shareware-Abkupferungen Spaß.

Ball Blaster

Atari- und C 64-Veteranen erinnern sich dunkel an die ehrfuchtsvollen Blicke, die einst das pfeilschnelle »Ball Blazer« hervorrief. Bei diesem Lucasfilm-Programm stritten sich zwei pyramidenförmige Fahrzeuge um einen störrischen Ball, den es ins Tor des Gegners zu treiben galt. »Ball Blaster« ist ein ziemlich schamloses (aber wenigstens gut gemachtes) Plagiat dieser Spielidee. Zu Beginn kaufen Sie sich einige nette Extras, die z.B. Ihr Gefährt schneller oder ihre »Schüsse« kräftiger machen. Weitere Specials, wie z.B. künstliche Wände, eignen sich gut, um den Gegner zu verwirren.


Unser »Ball Blaster« hat die blaue Kugel erwischt und dreht vom Gegner ab

Im Verlauf einer Partie gilt es, die Flugbahn des Balls richtig abzuschätzen und den Kontrahenten durch gekonntes Bandenspiel auszutricksen. Wer als erstes sechs Tore erzielt, bzw. nach Ende der Spielzeit führt, gewinnt die Partie. Dann geht's wieder zum Shop und weiter in den nächsten Level. Die 3D-Grafik vermittelt ein gutes »Fahrgefühl«.



»Aufstand der Dinge«: Bleistiftstummel schießen scharf

Der Aufstand der Dinge

Hinter dem vordergründig anspruchsvollen Namen steckt ein alles andere als ungewöhnliches Spielprinzip: Jump-and-Run, sowas ist uns doch schon mal untergekommen. Wer seine ungeheure Aufregung ob der Spielhandlung – die unbelebten »Dinge« sind fieserweise ausgerastet und müssen zurückgepfiffen werden – zu bändigen vermag, wird mit solider Shareware-Kost bedient. Das Spiel ist technisch sauber programmiert und erlaubt jederzeit das Speichern des Zwischenstands.

Der Held vom Dienst hüpft durch diverse Levels, beseitigt garstige »Dinge«, lädt seine Waffe auf und sammelt fleißig Extras ein. Wie der Titel des Programms schon leise andeutet, brauchen Sie keine Angst vor Pixel-Blutlachen zu haben: Sofern Sie das Ausschalten von grinsenden Bleistiftstummeln moralisch verantworten können, präsentiert sich Ihnen »Der Aufstand der Dinge« als absolut friedlich.

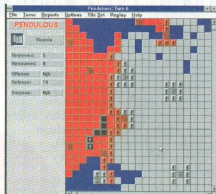


...der aktuellen PC Player plus finden Sie die Shareware-Versionen von Ball Blaster, Aufstand der Dinge und Flying Tigers.

Pendulous

Erst beim tapferen Anspielen findet man hinter der tristen Fassade von »Pendulous« ein ebenso simples wie fesselndes Taktikprogramm. Das abstrakte Szenario ist in Quadrate unterteilt, die entweder neutral sind oder einem der Spieler gehören. Durch das Plazieren von Armeen in eigene oder benachbarte Felder versuchen Sie, punkteträchtige Städte einzunehmen. Der Gag dabei: Je mehr eigene Truppen in Nachbarschaft eines Feldes stehen, desto leichter wird dieses eingenommen. Im umgekehrten Fall bringt die Massierung von Streitkräften natürlich kräftige Verteidigungsvorteile.

Das unter Windows laufende Spiel bietet mehrere Figurensätze und Computergegner. Grundsätzlich kann auf Zufallskarten oder in vorgefertigten Szenarien gespielt werden. Von letzteren ist in der Sharewareversion nur eines enthalten, das sehr schwer zu gewinnen ist.



Sechs feindliche Felder wurden von den roten »Pendulous«-Truppen eingekreist

Flying Tigers

Vorsicht: Starten Sie dieses Spiel nur mit deaktivierter Turbotaste oder nach Herunterschalten der Geschwindigkeit im Optionsmenü – Ihr Bildschirmleben ist sonst schneller hinüber, als Sie »Piep« sagen können. Hat man das Geschehen aber erstmal auf eine halbwegs erträgliche Langsamkeit heruntergeregelt, darf man sich an einem konventionellen Ballerspiel mit hohem Sprite-Durchsatz erfreuen. Auch wenn Flying Tigers nicht die Klasse eines »Raptor« erreicht, sorgt das unkomplizierte Flugvergnügen in drei Schwierigkeitsgraden für ordentliche Zerstreuung. Flying Tigers läßt sich auch zu zweit spielen, was angesichts der Gegnermassen sehr zu empfehlen ist. **(la)**



Die Sprite-Inflation in »Flying Tigers« scheint teilweise den Bildschirm zu sprengen

Werbespiel »Tom Long«

FRITTEN-VENTURE



Im Sherwood Forest schießen wir mit Robin Hood um die Wette

Was haben die Pommes Frites von McCain mit Zeitreisen zu tun? Die Antwort versucht uns »Tom Long« zu geben, ein deutsches Abenteuerspiel, das auf den ersten Blick an die Lucasarts-Programme erinnert. Die Geschichte dreht sich um einen Buben, dessen Freundin in seinen PC gesaugt wird und dort ihrer Rettung harrt. Mutig macht sich unser Held an die Verfolgung und gerät so in eine Art Computerspiel, in dem er nur eines von vielen anderen Grafikobjekten ist. Von da an geht's von Zeitzone zu Zeitzone, um den bösen El Tomato zu schnappen. Die Spielgrafik macht einen ausgezeichneten Eindruck: Große, farbige Sprites werden in gefälligem Comic-Stil vor nett gepixelten Hintergründen gezeigt. Allerdings ist die Mimik unseres Helden nicht sonderlich abwechslungsreich: »Was, meine Freundin wurde gerade vom neuen Computerspiel gekidnappt? Aber das ist doch kein Grund, mein Dauergrinsen einzustellen!«...

Die Gespräche sind technisch gut gelöst, wenngleich man häufig in einer Art Wiederholschleife landet – zum Glück hilft die Escape-Taste. Die verwendete Sprache zeugt allerdings von der oft zutage tretenden Unfähigkeit deutscher Programmierer, witzige Texte zu schreiben, ohne ins Peinliche abzurutschen. Auch die Logik hinter den Fragen und Antworten läßt zu wünschen übrig. Vier Icons, die einzeln angeklickt oder per rechter Maustaste durchgeschaltet werden können, genügen vollauf, um unseren Helden durch die Zeitzonen zu schicken.



Tom Long besteigt die Zeitlok

Die mal nur leise durchschimmernde, mal mit dem Holzhammer dargebotene Selbstironie der Programmierer kann insgesamt gefallen.

Trotz der Kritikpunkte ist Tom Long aufgrund der Grafik und der interessanten Handlung eines der momentan besten Werbespiele. Das Programm kann gegen eine Schutzgebühr von 10 Mark (inklusive Porto) bestellt werden bei Promotion Software, Eisenbahnstr. 124, 72072 Tübingen. (la)



»Words für Flirts«

VOULEZ VOUS CD AVEC MOI?

Es brodeln die Hormone, aber Ihnen fehlen die Worte? Dann bilden Sie sich mit »Word for Flirts« fort.

Manchmal ist das Leben ganz schön eklig.

Es passiert während des großen Jahresurlaubs, irgendwo in Frankreich. Der Tag war schön, die Nacht ist lau, die Stimmung gut, der Barmann hat gerade eine Runde spendiert. Da steht sie plötzlich vor Ihnen: Die hiesige Traumfrau, der absolute Wahnsinn aus Frankreich, der Volltreffer schlechthin. Und sie wirft Ihnen einen Blick zu. Ihnen wird heiß, Ihnen wird kalt. Mit Pudding in den Knien und einem Frosch im Hals geht man auf sie zu und – was sagen wir nun, hmm? Sie bringen kein Wort über die Lippen. Die Schöne packt ihren Mantel und verschwindet auf Nimmerwiedersehen. Das war's dann wohl.

Wer Sprachen beherrscht, hat nicht nur mehr vom Leben, sondern auch die besseren Frauen (oder Männer) untergehakt. Nach ein, zwei Flops dieser Art schwört man sich »Jetzt lern' ich's aber!« – und tut's dann doch nicht. Aber da PC-Besitzer im besten Fall mit französischen DOS-Manuals ausgestattet sind (und die Phrase »Benutzen Sie lieber dir/p oder dir/w?« keine Charmepunkte bringt), hat sich die Software Company erbarmt, Abhilfe zu schaffen. »Word for Flirts – das Multimedia-Flirtwörterbuch für Windows« bietet Knister-Vokabeln auf CD-ROM (wahlweise in der Version Deutsch-Französisch oder Deutsch-Italienisch).

Hat man die Software von Windows aus gestartet, bekommt man ein wenig knisterndes Menü zu Gesicht, in dem man sich die Situationen aussucht, in denen man anbandeln will. »Im Zug«, »An Bord eines Flugzeugs« oder »Auf einem Schiff« sind ebenso vertreten wie »Auf der Straße«, »Im Restaurant« oder »Im steckengebliebenen Lift« (was man in Frankreich bekanntlich täglich erleben kann). Sie beginnen harmlos mit »Ist dieser Stuhl frei?«, tasten sich zu »Sollen wir die Armlehne zwischen uns hochklappen?« vor und enden flehend bei »Ich muß Dich wiedersehen«.

Haben Sie sich für ein Thema entschieden, so erscheint ein Screen, auf dem die deutsche Phrase und deren Übersetzung stehen. Klicken Sie auf die Lippen darunter, so liest eine Frauenstimme die Zeilen vor: Erst in Deutsch, dann auf Französisch bzw. Italienisch. Pro Menüpunkt bekommt man etwa 15 bis 20 Sätzchen geboten, die man pauken kann.

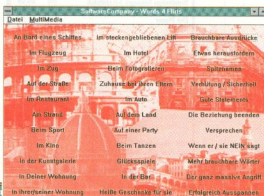
Alle Audio-Files liegen als wav-Datei vor und lassen sich wunderbar als Systemmeldungen einbinden (Windows-Shutdown: »Es ist aus mit uns beiden, Baby«).

Ein Jahr später.

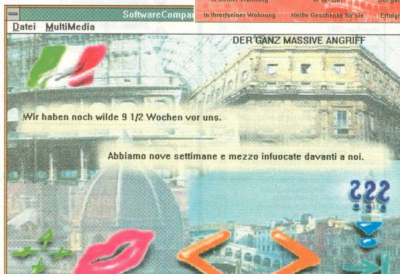
Sie sitzen wieder in dieser Bar, als die Frau erscheint und Ihnen zulächelt. Lässig, als hätten Sie in Ihrem Leben nie etwas anderes getan, sprechen Sie sie in brillantem Französisch an: »Wir hätten eine traumhafte Beziehung vor uns, Baby« – und kassieren eine saftige Ohrfeige. Erst jetzt bemerken Sie den Ehering an ihrem Finger.

Manchmal ist das Leben ganz schön eklig.

(Anatol Locker/hl)



Flirten in jeder Situation? Wenn man »Word for Flirts« in der Westentasche hat, kein Problem.



Nicht gerade sexy; das Menü läßt auf Dauer Abwechslung vermissen

WORDS FÜR FLIRTS

HERSTELLER:
Software Company

PREIS:
ca. 40 Mark

HARDWARE-MINIMUM:
386er, Windows 3.1, CD-ROM-Laufwerk, 4 MByte RAM, Soundkarte empfohlen.

PRAKTISCHER NUTZEN:
Wenn nicht der »Falbala«-Effekt (100prozentiger Blackout beim Auftauchen der Angebeteten) eintritt, stehen die Chancen auf vernünftiges Anbandeln gar nicht mal so übel.

ORIGINALITÄTSFAKTOR:
Läßt bei Dauergebrauch stark nach. Welche Frau hört dieselben Liebesschwüre gerne zweimal?

MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN:
Ohrfeigen aller Art. Oder Sie verwechseln die Phrasen und laden die prüde Mutter des Urlaubsflirts auf eine heiße Nacht ein.

DAS PC-PLAYER-FAZIT:
Das Leben ist garstig, Cheri, aber zusammen können wir's schaffen!

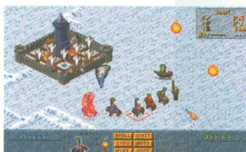
SPIELE-SCHLAMPEREIEN?

Die Klagen über fehlerhafte Spiele nehmen immer mehr zu. PC Player untersucht ab sofort wieder regelmäßig die schlimmsten Bugs in ausgelieferten Spielen.

Die Leserbriefstapel wachsen: »Wieso habt Ihr XYZ eine so gute Note gegeben? Das Ding läuft doch gar nicht?«. Immer mehr Spiele-Käufer fühlen sich von Fehlern und Nachlässigkeiten in aktueller Software verschaukelt. Die Zahl der »Patches« für aktuelle Produkte steigt kontinuierlich; auf Mailboxen wie CompuServe, bei denen Spielehersteller direkt erreichbar sind, herrscht Hochbetrieb.

Um etwas mehr Licht ins Dunkel zu bringen, hatte PC Player vor genau einem Jahr eine Reihe namens »Bug Report« gestartet, um die wichtigsten Übeltäter zu lokalisieren. Während die Bug-Front in den Sommermonaten sehr ruhig blieb (und wir deswegen die Rubrik pausieren ließen), geht es in der Vorweihnachtszeit verstärkt weiter. Deswegen lesen Sie ab sofort jeden Monat in PC Player, wo es bei den aktuellen Titeln hapert, was der Stand der Dinge bei Updates und Patches ist und wo Sie diese am einfachsten bekommen.

Gleichzeitig möchten wir Sie um Ihre Hilfe bitten: Wenn Sie meinen, einen Bug in einem Spiel gefunden zu haben, schreiben Sie uns. Die Adresse lautet **PC Player, DMV Verlag, Abt. Bug Report, Gruberstr. 46, 85586 Poing**. Bugmeldungen können Sie uns auch an unsere E-Mail-Adresse **71333.2206 @compuserve.com** schicken. Bitte haben Sie Verständnis, das wir Ihnen keine Patches oder Hilfen zuschicken können; alle Patches, die wir weitergeben dürfen, finden Sie auf der CD von PC Player plus. Ansonsten schauen Sie bitte in der Rubrik »Hotlines« (diesmal auf Seite 177) nach, wo Sie den Hersteller des Spiels erreichen können.



Master of Magic: Nach drei Wochen schon zwei Updates – und ein Ende ist nicht in Sicht.

Bundesliga Manager Hattrick

Daß bei einem erfolgreichen Spiel die Bugs am schnellsten gefunden werden, ist klar. Trotzdem war es ungewöhnlich, wie schnell die Datennetze und Mailboxen Deutschlands von »Bundesliga Manager Hattrick« (kurz BMH)-Reports überquollen. Über 20 verschiedene Bugs wurden bisher gemeldet, einige davon sind keine Spezialfälle, da sie bei mehreren Spielern unabhängig voneinander aufgetaucht sind. Bei der Mannschaftsaufstellung lassen sich in einigen Fällen keine Reservespieler aufstellen. BMH meldet, der Spieler sei schon ausgewechselt, was natürlich zu diesem Zeitpunkt nicht stimmt. Ein Bug im postiven Sinne sind die Zuschauerzahlen: Bei Freundschaftsspielen sind oft viel mehr Leute im Stadion, als dieses eigentlich Fassungsvermögen hat. Ähnliches ist bei Dauerkarten zu beobachten: Wer am Anfang der Saison 10.000 Dauerkarten verkauft, kann für sein Stadio mit 40.000 Sitzplätzen nochmal 40.000 Einzelkarten an den Mann bringen. Aber wo kommen dann die Leute mit Dauerkarten unter? Ums liebe Geld dreht sich alles bei den Freundschaftsspielen, die leider keine Einnahmen in die Vereinskasse bringen.



Bundesliga Manager Hattrick: Logische Fehler und gemeiner Kopierschutz sorgen für Ärger bei der Kundschaft

In die Kategorie »Lästig, aber nicht spielstörend« fallen exotische Temperaturen wie minus 115 Grad (bei einem Hallenspiel, wohlgemerkt) oder die Tatsache, daß bei einem Hallenmasters in Berlin auch schon mal in Gladbach gekickt wird.

Kein Bug hingegen ist das mysteriöse »Ich gewinn nicht mehr«-Phänomen, das bei vielen Spielern in der dritten oder vierten Saison auftritt. Vielmehr haben die Programmierer den Kopierschutz kundenunfreundlich programmiert. Wer die Abfrage falsch beantwortet, kriegt keinerlei Rückmeldung vom Programm. Nur gewinnt man halt nach einer gewissen Wartezeit einfach keine Spiele mehr...

Die Kunden wurden durch eine Grippewelle bei Software 2000 noch saurer – in den entscheidenden Tagen direkt nach Erscheinen des Spiels meldete sich bei der Hotline-Nummer nur ein Tonband, das auf die Massenerkrankung hinwies. Besonders pikant wirkt da die Karte einer deutschen Computerzeitschrift, die dem BMH beiliegt; der Käufer erhält mit der Zeitschrift »regelmäßig Updates und Cheats zum Hattrick«. Auf einige wütende Käufer machte das fatalerweise den Eindruck, die Updates gäbe es nur, wenn man die Zeitschrift abonniert. Dem ist natürlich nicht so – Software 2000 wird jedem registrierten Kunden auf Anfrage die Patches zusenden. Mehr Infos dazu gibt es bei der Software 2000-Hotline.

Wing Commander Armada

Nachdem Origin mit früheren Spielen viele Bug-Probleme

hatte, ist »Wing Commander Armada« erstaunlich Bug-frei, insbesondere im Multi-Player-Modus. Zwar gibt es mit einigen Exotik-Modems Schwierigkeiten, doch das zählt bei weitem nicht so schwer wie der eine, wirklich fiese Bug: Mit billigen Joysticks läßt sich Armada nicht spielen. Die Joystick-Routine erwartet einen sehr großen Wertebereich; wenn die Joystickkarte oder der Stick selbst einen zu kleinen Bereich liefern, sorgt ein Bug in der Kalibrier-Routine für Ärger. Abhilfe in Form eines Patches soll geschaffen werden.

Battle Isle 2 Scenery Disk

Auch bei Blue Byte hängt der Kundensegen etwas schief: Der Multiplayer-Modus in Battle Isle 2, insbesondere über Null-Modems, macht nichts als Probleme. Die Programmierer sitzen fieberhaft an Fehlerkorrekturen, die registrierten Kunden auf Anfrage zugesandt werden, wenn sie fertig sind. Nebenbei werden auch Bugs aus dem Ein-Spieler-Modus entfernt.

TIE Fighter

Neben einem Sound-Problem in TIE Fighter auf einigen General MIDI-Karten gibt es einen Bug in der Mission 4 in Battle 2 – ein bestimmtes Schiff taucht einfach nicht auf. Der eigentliche Fehler steckt allerdings nicht hier, sondern in Mission 2 des gleichen Battles. Wer hier ein falsches Schiff zerstört, kommt bei Mission 4 nicht weiter. Ein Patch, der dieses Problem behebt, ist inzwischen beim Hersteller erhältlich.

Master of Magic

Schon Vorgänger »Master of Orion« ging durch eine ganze Reihe von Updates, bis die Version 1.3 endlich einigermaßen stabil war. Die Programmierer haben bei »Master of Magic« offensichtlich nicht dazu gelernt. Schon wenige Tage nach Erscheinen des Spiels gab es einen Update auf Version 1.01 mit einer ganzen Liste von Fehlerkorrekturen. Kurz darauf erschien Version 1.1 – auch hier zeigt die Readme-Datei eine dicke Liste von neuen Korrekturen. Doch schon 24 Stunden später meldeten Spieler auf Compuserve wieder neue Bugs in der jüngsten Version. Es sieht also ganz so aus, als ob Microprose noch ein ganzes Weilchen an diesem Spiel knabbern wird.

Colonization

Auch Sid Meier blieb von einigen kleineren Bugs nicht verschont, obwohl es »Civilization« keinesfalls so hart traf wie »Master of Magic«. So ist ein Boykott ziemlich wirkungslos – obwohl sich die Waren nicht mit der Maus entladen lassen, funktioniert die Taste »U« weiterhin einwandfrei. Ein Fehler in der Steuerfestsetzung läßt mitten im Spiel die Steuern auf 2% zurückfallen. Und Forts, die gar keine Artillerie haben, feuern trotzdem fröhlich auf feindliche Schiffe. Ein erster Update für die USA-Version sollte just zu Redaktionsschluß freigegeben werden, doch wann es entsprechende Patches auch für die deutschsprachige Version gibt, stand noch nicht fest. **(bs)**



Die Geschichte des Computerspiels (1)

DIGITALE STEINZEIT 1967–1982

Als die Sprites laufen lernten: Winnie Forster widmet sich in einer neuen Serie der historischen Entwicklung der elektronischen Spiele.

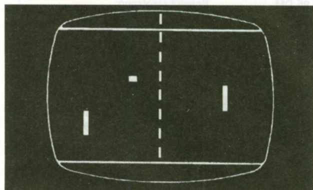
Können Sie sich noch an die Zeit erinnern, als kein Mensch mit dem Begriff »Personal Computer« etwas anfangen konnte? Als die besten Spiele auf einer Atari-Konsole liefen und bestenfalls 2 Kilobyte Speicher beanspruchten? Der monochrome Monitor des Commodore Pet seine Umgebung in ein grünlich-diffuses Licht tauchte?

Wenn Sie nur eine schwache Erinnerung an diese Zeit des digitalen Aufbruchs haben, stehen Sie nicht alleine. Auch uns bei der PC Player fiel das Eingeständnis schwer, daß die Erde sich schon vor MS-DOS, CD-ROM und Festplatte um ihre Achse drehte. Selbst der Spielspaß wurde nicht erst mit der VGA-Karte erfunden – ASCII-Abenteuer und Klotzgrafik-Ballereien waren es, die uns – und vielleicht auch Sie – mit dem entstehenden Massenmedium bekannt machten.

SPACE WAR UND DIE FOLGEN

Obwohl es bis Anfang der 80er Jahre keine Journalisten gab, die für elektronische Spiele eine Zeile opferten, erinnern wir uns noch an den Ur-Vater aller Computerspiele: »Space War« entstand 1962 am M.I.T., der wichtigsten Forschungsstätte des Computerzeitalters. Damals gab es noch keine Mäuse, Disketten oder DSP-Chips, wohl aber skurrile Forschungsprojekte wie den »High Tech Model Railroad Club« des Massachusetts Institute of Technology. Der LISP-Programmierer und Science-fiction-Fan Steve Russel gehörte dieser Tüftler-Vereinigung an – er war der erste Mensch, der das Unterhaltungs-Potential in den unhandlichen Rechenmaschinen erkannte.

Doch selbst Monitore waren Anfang der 60er Jahre eine Kuriosität und Drucker galten als die einzige Möglichkeit, die tiefen Gedankengänge der Großrechner sichtbar zu machen. Der Computer vom Typ DEC PDP-1, auf den Russel zugriff, besaß schon ein Kathodenstrahl-Display. Russel begann, statt Zahlen zwei abstrakte Raumschiffe auf dem Bildschirm zu bewegen. In »Space War« versuchen sich zwei längliche Raumschiffe mit ihren Weltraum-Torpedos vom Display zu blasen. Traf ein Torpedo das Schiff des Gegenspielers, wurde dieses vom Bildschirm entfernt und durch einen chaotischen Punktehaufen ersetzt – der erste Explosionseffekt der Spiele-Geschichte.



Nolan Bushnells »Pong« war nicht das erste, aber eines der bedeutendsten Videospiele aller Zeiten.

Space War wurde von begeisterten Studien-Kollegen weiterentwickelt, mit authentischen astronomischen Daten gefüttert und verbreitete sich binnen Monaten über die DEC PDP-Mainframes des Landes.

Space War blieb zwar nahezu zehn Jahre ohne einen Nachahmer, doch wer es einmal gesehen hatte, konnte es nicht mehr vergessen. 1970, fünf Jahre vor der Einführung des ersten Mikroprozessors, entwickelte Nolan Bushnell eine von Space War inspirierte Spielemaschine. Die einzige Funktion des Bushnell-Automaten war das Abspielen von »Computer Wars«, einer nur geringfügig modifizierten Space Wars-Variante. Bushnell hatte die Idee, Computer Wars als Kneipen-Automaten zu vermarkten und lies sich vom Mißerfolg der ersten Auflage nicht schrecken. Er erkannte, daß Computer Wars zu kompliziert für die Öffentlichkeit war und erschuf das einfachere »Pong«. Die schnell wachsende Zahl der Programmierer und Computerwissenschaftler an den Universitäten mußte hingegen keine Rücksicht auf den Geschmack der Massen nehmen und verstieg sich in immer abstraktere und kompliziertere Spiele-Experimente: Bei »Star Trek« wurden Buchstaben des ASCII-Zeichensatzes als Klingonen und Raumschiff Enterprise durch Raumquadranten verschoben.



Mit »Pac-Man« erschütterte Namco die internationale Spiele-Industrie.

Als sich Varianten dieses Taktik-Opas im Lauf der 70er Jahre auf den Rechnern der Bildungsanstalten ausbreiteten, wurden Computerspiele in den Augen der Dozenten zur Plage. Schließlich zündete eine Idee des Stanford-Programmierer Don Woods, der mit »Adventure« ein reines Textspiel erfand und so zum Vater des gleichnamigen Genres wurde. In »Adventure« kommunizierte der Spieler über einfache Kommandos mit seiner Umgebung. Kernstück der Software war eine Datenbank, aus der die passende Antwort vom sogenannten »Parser« hervorgekramt wurde. »Adventure« und alle Nachfolger verstanden nur bestimmte Begriffe (»Enter«, »Give«) oder Zwei-Wort-Kombinationen (»Take Sword«) und reagierten auf alle anderen Eingabe mit einer frustrierenden Verneinung. Die Suche nach einem für das Spiel verständlichen Begriff schlug die Adventure-Fans teils Wochen in ihren Bann...

DURCHBRUCH: BUSHNELL KOMMT AUF PONG

Da Bushnell mit dem bestechend einfachem »Pong« inzwischen die Kneipen und Bars erobert hatte, begannen sich die intellektuellen Computer- von den actionreichen Videospielen voneinander zu entfernen. Bei »Pong« gab es statt der Tastatur zwei runde »Paddles« und statt Text nur drei weiße Rechtecke – zwei »Schläger« und ein »Spielball«. Nolan Bushnell, der sich mit seiner neugegründeten Firma Atari bereits an die Konzeption geeigneter Nachfolgeautomaten machte, ist jedoch nicht der alleinige Erfinder des

The Top Thirty

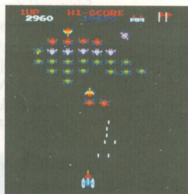
This Month	Last Month	Index	
1.	1.	96.45	*Raster Blaster*, Bill Budge, BudgeCo
2.	2.	84.21	*VisiCalc*, Software Arts/Dan Bricklin and Robert Frankston, Personal Software
3.	1.	55.24	*Space Eggs*, Nasir, Sirius Software
4.	5.	51.06	*DB Master*, Alpine Software/Stanley Crane and Jerry Macon; and Barney Stone, Stoneware
5.	4.	47.48	*Snoggle*, Jun Wada, Broderbund Software
6.	8.	45.69	*Hi-Res Adventure #2: The Wizard and the Princess*, Roberta and Ken Williams, On-Line Systems
	10.	45.69	*DOS 3.3*, Apple Computer
8.	—	41.21	*Pool 1.5*, Don Hoffman, Howard de St. Germain, and Dave Morock, Innovative Design Software
			Alien Rain, Tony Suzuki, Broderbund Software

Videospiele-Hobbys: Bereits Ende der 60er Jahre hatte der deutschstämmige Stephen Bear primitive Golf- und Ballspiele für die Mattscheibe entwickelt. Sein Patent erstand die amerikanische Philips-Tochter Magnavox, die auf die schlaue Idee kam, von jedem der folgenden Konsolenhersteller Lizenzgebühren zu kassieren. Doch Bushnell und Atari waren es, die das Volk mit Nachschub versorgten: Auf Pong folgte »Quadrapong« und »Break-Out«, schnell rief der provozierende Firmenname (»Atari!« ist die Angriffsdrohung des fernöstlichen Brettspiels »Go«) auch japanische Tüftler auf den Plan. Toshihiro Nishikado, Software-Ingenieur der Firma Taito, wollte einen Spielautomaten schaffen, bei dem der Spieler mit seinem Geschütz auf hin- und herfahrende Panzer feuerte. Ende der 70er Jahre war es technisch jedoch zu aufwendig, ein Vehikel, das am anderen Bildschirmrand angelangt war, um 180 Grad zu drehen. Nishikado entschied sich deshalb, symmetrische Monster zu schaffen – die »Space Invaders« waren geboren.

Es begann ein verbissener Kampf der amerikanischen Automatenhersteller gegen die japanischen Konkurrenz: Nachdem Ataris »Break-Out« von »Space Invaders« verdrängt war und Atari mit dem Vektorgrafik-Spiel »Asteroids« zurückgeschlagen hatte, entwickelte Namco ein weiteres Weltraumgefecht: Die »Galaxians« waren im Gegensatz zu den einfarbigen Invaders bunt und verließen im Sturzflug die starre Angriffsformation. Ansonsten war das Spiel eine primitive Knallerei wie Space Invaders: Man durfte seine Kanone am unteren Bildschirmrand von links nach rechts verschieben und bearbeitete den Feuerknopf.

War Galaxians eine geschickte Kopie, kam die nächste innovative Spielidee wieder aus den USA: »Defender« des Flipper-Herstellers Williams war das erste Spiel, das einen Arbeitsspeicher von 26 KByte füllte und mit seinen vier Feuerknöpfen für die damalige Zeit höchst kompliziert. Neu und zukunftsweisend war die »scrollenden« Spielfläche von Defender: Der Spieler blickte seitlich auf das rasante Geschehen und konnte nicht nur auf der Stelle herumwirbeln, sondern seinen Flug auch nach oben und unten korrigieren und in bestimmten Spielsituationen eine Smart-Bomb aktivieren. Wie in Asteroids war das Vehikel des Spielers dabei dem physikalischen Gesetz der Trägheit unterworfen.

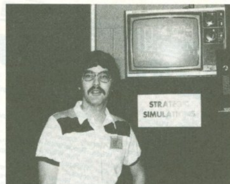
Noch vor den ersten erschwinglichen Personal Computern erschienen die Spielkonsolen. Geräte wie das Odyssee von Philips, Bushnells Atari VCS und das deutsche Interton kosteten einen Bruchteil der damals populären Apple II-, TRS 80 und Commodore Pet-Rechner, boten aber bereits Farbe und Sound. Dem VCS lag im Grundset die Heimvariante von »Space Invaders« bei, andere erfolgreiche Spielautomaten wurden ebenfalls schnell umgesetzt und verhalfen der kleinen Wunderkiste zum internationalen Durchbruch. Doch gut die Hälfte aller Videospiele wurde bei Atari speziell für den Heimmarkt entwickelt.



Namcos »Galaxian«, ein direkter Nachfahre der »Space Invaders«

ROBERTA & KEN

An den Universitäten hielt man (noch) nichts von Echtzeit-Spektakeln. Statt ballernde Aliens bewegte Woods »Adventure« die studentischen Gemüter. Scott Adams programmierte eine kommerzielle Variante des Mainframe-»Adventure« und gründete mit Adven-

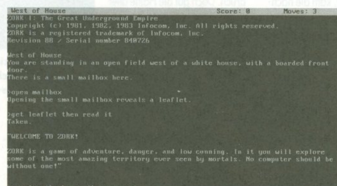


1980: Der jugendliche Joel Billings zeigt »Computer Ambush«, ein Taktik-Spiel seiner Firma Strategic Simulations (SSI)

ture International den ersten Computerspiele-Hersteller der Welt. Adams schrieb weitere Abenteuer und wurde in Programmiererkreisen zur Berühmtheit. Seine Spiele gerieten Roberta Williams, Gattin des FORTRAN-Programmieres Ken Williams, in die Hände. Die junge Frau war begeistert und bat ihren Mann, ihr bei der Entwicklung eigener Adventure-Geschichten zu helfen, wobei sie die Beschreibungen durch einfarbige Computerzeichnungen illustrieren wollte. Ken hielt nichts von Spielen, wohl aber von der technischen Herausforderung. »Mysterious House« erschien 1980 als erstes Produkt ihrer Firma OnLine Entertainment (dem heutigen Sierra Online) und gleichzeitig als erstes Grafik-Adventure der Welt.

Nach dieser Revolution hielt lediglich eine kleine Gruppe von M.I.T.-Programmierern am Text-Adventure fest und stattete die Abenteuerspiele ihrer Firma Infocom mit komplexen Hintergrundgeschichten und dem besten Parser aus. Die Infocom-Entwickler träumten vom elektronischen Roman, doch Ken und Roberta Williams orientierten sich bereits am Zeichentrickfilm.

Die ersten Disketten-Spiele von Adventure International und OnLine Entertainment wurden im Eigenvertrieb an die Software-Fachgeschäfte und die Radio-Shack-Kette verkauft und waren, gemessen an dem noch kleinem Markt, ein durchschlagender Erfolg. Mit dem Siegeszug der Spielautomaten lies sich das junge Software-Business jedoch noch nicht vergleichen.



Infocoms »Zork« gehörte zu den Mitbegründern des Adventure-Genres – vor über zehn Jahren!

Nach »Galaxians« schickte Namco einen Spielehelden ins Rennen, der den Branchenumsatz vervielfachte: »Pac-Man«, eine Erfindung des Japaners Toru Iwatani, war gefräßig und in ein Pillen-gefülltes Labyrinth eingeschlossen. Der gelbe Held bestand nur einem riesigen Mund. Hatte er auch die letzte Bildschirmecke leergemampft, ging's weiter in den nächsten Level. Als computergesteuerte Bösewichte wachten vier Geister über den Pillenvorrat, versuchten Pac-Man zu umzingeln, in die Ecke zu drängen oder ihm den Weg abzuschneiden. Fraß Pac-Man eine Power-Pille (das erste und wichtigste Extra der Spielegeschichte), kehrte er für begrenzte Zeit den Spieß um und machte seinerseits Jagd auf die davoneilenden Geister.

Die Computerspiele entfernten sich inhaltlich schnell von Ihren Konsolen- und Automaten-Brüdern. Fest etabliert waren die Abenteuerspiele von Adventure International, Sierra OnLine und Infocom, die auf dem TRS 80 (Adventure International) oder auf dem Apple II (Sierra) entwickelt und auf andere Computertypen übertragen wurden.

Aus dem Lager der Brett- und Rollenspielfans hatten sich ebenfalls schon Programmierer hervorgetan. Epyx veröffentlichte unter dem Namen Automated Simulations die Star Trek-Aufarbeitung »Starfleet Orion«, während der Brettspielhersteller Avalon Hill und Joel Billings' Strategic Simulations (SSI) Strategieknüller für Personal Computer entwarfen.

(Winnie Forster/hl)

DIE WICHTIGSTEN SPIELE DER EPOCHE

TITEL	ENTWICKLER	JAHR	KURZBESCHREIBUNG
Space War	M.I.T./Steve Russel	1962	Raumschiffkampf für Zwei: Das erste Computerspiel, direkter Vorgänger aller Action- und Ballerspiele. Auch der erste Spielautomat der Welt, Nolan Bushnells »Computer Space« von 1970, kopierte das Spielprinzip.
Adventure (Colossal Cave)	M.I.T./William Crowther	Mitte der 60er Jahre	Eine Welt aus Text. Das erste Adventure, Vorgänger aller Text-, aber auch aller Grafik-Adventures.
Pong	Atari/Nolan Bushnell	1972	Das abstrakte Tennis war Bushnells zweiter Spielautomat. Vorgänger von »Break Out« und allen Tennis-, Sport- und Actionspielen.
Space Invaders	Taito/Toshiro Nishikadoi	1978	Monochromer Ur-Vater des Ballerspiels, zog unzählige Kopien von Konami, Sega, Irem und Universal nach sich, durch Namcos »Galaxians« entscheidend weiterentwickelt.
Flight Simulator	SubLogic/Bruce Artwick	1978	Erste 3D-Flugsimulation. Monochrome Strichgrafik. Vorgänger aller Simulationen, 3D- und Vektor-Spiele.
Adventure	Adventure International	1979	Erste Heim-Variante des Colossal-Cave-Adventures.
Galaxian	Namco	1979	Aliens im Sturzflug: Bunte Space-Invaders-Variante.
Night Driver	Atari	1979	Alle 3D-Rennspiele stammen von diesem Urvater ab - egal ob »Pole Position«, »Pit Stop«, »Lotus« oder »Virtua Racing«.
Asteroids	Atari	1980/Ed Logg	Space Wars-Nachfahre: Ein oder zwei Spieler im Asteroidenhagel – und im Bann der physikalischen Trägheit.
Computer Bismarck	SSI/Joel Billings	1980	Strategiespiel. Erstes Produkt der Firma SSI.
Defender	Williams/Eugene Jarvis	1980	Erstes scrollendes Actionspiel. Rasant und komplex. Unzählige Horizontal-Scroller stammen von diesem Spiel ab.
M.U.D	Richard Bartle	1980	Netzwerk-Adventure, an der Universität von Essex entwickelt, Vorbild zu den meisten Multi-Player- und Online-Szenarien der heutigen Zeit.
Mystery House	Sierra Online/Roberta und Ken Williams	1980	Das erste Grafik-Adventure der Welt, Vorgänger zu »Blade of Blackpool«, »The Hobbit« und allen anderen Grafik-Adventures.
Ultima	Origin/Richard Gariott	1981	Fantasy-Rollenspiel, Grundstein zur umfangreichsten Spieleserie der Welt und Vorfahre aller »Überland«-Rollenspiele und Action-Adventures (z.B. Nintendos »Legend of Zelda«).
Pac-Man	Namco/Toru Iwatani	1980	Geschicklichkeits-Klassiker mit für damalige Verhältnisse sensationell »intelligenten« Gegnern.
Scramble	Konami	1981	Mit Laser und Bomben durch scrollende Höhlenwelten. Begründete das Genre der horizontal-scrollenden Ballerspiele, »Gradius«-Serie, »R-Type«.
Star Raiders	Atari/Doug Neubauer	1981	Technischer Meilenstein: Weltraum-Action in 3D.
Wizardry: Proving Grounds of	Sir-Tech	1981	3D-Rollenspiel, Vorfahre aller perspektivischen Rollenspiele, »Bard's Tale«, »Might & Magic«, »Eye of the Beholder«.
Zork	Infocom/Marc Blank	1981	»Adventure«-Nachzieher mit starkem Parser.
Donkey Kong	Nintendo/Shigeru Miyamoto	1982	Mario debütiert im ersten Jump-and-Run der Welt. Inofizielle Nachfolger waren u.a. das amerikanische »Miner 2049er« und »Manic Miner« aus England.
Qix	Taito	1982	Ur-Vater des abtrakten Denk-Geschicklichkeitspiels.

SPIELE-HARDWARE 1967 – 1982

DEC PDP-1 Der erste Computer der amerikanischen Digital Equipment Company, trotz eines Preises von 500.000 Mark und der Größe eines Waschmaschine als »Mini-Computer« bekannt. Der PDP-1 arbeitete nicht mehr mit Lochkarten, sondern mit Lochstreifen, die in großer Geschwindigkeit eingelesen wurden. Über einen Monitor war erstmals eine direkte Interaktion zwischen dem Programmierer und der Hardware möglich.

COMMODORE PET Nach Schreibmaschinen und Taschenrechnern bedeutete dieser Vorgänger von CBM-Serie, VC-20 und C 64 Commodores Einstieg in die Computerwelt. Der »Pet« war der allererste Heimcomputer überhaupt und kam wenige Wochen vor dem TRS-80 auf den Markt. Für ein Pet-System mit Monitor und Tastatur mußte man seinerzeit schlappe 4000 Mark hinlegen. Dafür gab's dann 8 KByte RAM und einen eingebauten Datenrecorder. Als Prozessor diente ein 6502, der später auch beim »Enkel« C 64 zum Einsatz kam.
Viele renommierte Programmierer machten auf dem Pet ihre ersten Assembler-Schritte (für Trivia-Freunde: unter ihnen befand sich auch Boris »Der Pet... Schnüff! Mein erster Computer!« Schneider).

COMMODORE 64 Nachfolge-Modell zu Pet und VC-20. Für damalige Verhältnisse ein Gigant in Sachen Speicher (64 KByte!), Grafik (16 Farben, Sprites) und Musik (Soundchip). Mutierte Mitte der 80er Jahre zur bedeutendsten Spielekiste und ließ dabei Rivalen wie Sinclair Spectrum und Atari 800XL hinter sich. Mehr zur Commodore-Ära in der nächsten Folge.

TRS-80 COLOUR Amerikanischer Home-Computer, der Anfang der 80er Jahre von Apple- und Commodore-Hardware verdrängt wurde. Der Arbeitsspeicher betrug 8 KByte RAM. Der TRS-80 konnte nicht an einen Monitor, sondern über den AV-Eingang nur an einen Fernseher angeschlossen werden. Der Hauptprozessor, ein 6809E, war mit 0.9 MHz getaktet. Der Colour war eine Weiterentwicklung des TRS-80 Model 1, der 1977 veröffentlicht wurde und in Programmiererkreisen als »TRaSh-80« bekannt war.

ATARI 800 Der leistungsfähigste Spielcomputer seiner Zeit war mit 38 KByte RAM ausgestattet, mit 1.8 MHz getaktet und verfügte über beachtliche Audio-Qualitäten (4 Kanal Stereo). In einer Auflösung von 160 mal 160 Pixel wurden vier der insgesamt 16 Farben dargestellt. Die Grafik-»Player/Missiles« des Atari waren eine Art Hardware-Sprites, die den vorwiegend amerikanischen Entwicklern die Programmierung schneller Actionspiele erleichterten. Die kompatiblen Nachfolge-Modelle der XL-Serie konnten sich gegen den C 64 von Commodore jedoch nicht durchsetzen.

APPLE II Der erste Personal Computer und aus dem Vorgängermodell Apple I entwickelt. Dieser wurde einer Computerlegende zufolge von Steve Jobs und Steve Wozniak aus den Ersatzteilen von Spielautomaten der Firma Atari zusammengebastelt, bei der die beiden Apple-Gründer Mitte der 70er Jahre angestellt waren. Im Vergleich zum Vorgänger besaß der Apple II eine Tastatur und ein eingebautes Basic, Farbgrafik, Sound und Joystickports. Durch die für damalige Zeiten luxuriöse technische Ausstattung wurde der Apple II in den USA zum beliebtesten Computer für Spieler und Spieleentwickler.

IBM-PC Ab August 1981 ausgeliefert. Keine Grafik, kein Sound – als Spielecomputer in dieser Epoche denkbar ungeeignet. Wir werden auf dieses System aber noch zurückkommen...

MAGNAVOX ODYSSEE Nach einer Reihe von Konsolen-Vorläufern mit eingebauten Pong-Varianten erschien 1978 mit dem Odyssee (in Deutschland Philips G 7000) die erste Spielkonsole der Welt, bei der man die Spiele als Steckmodule austauschen konnte. Unter den gut 50 Titeln befand sich nur eine Automatenumsetzung, Konamis Frogger-Clone »Turtles« von 1982.

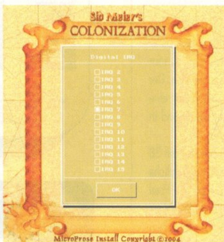
Atari VCS 2600 Der Klassiker. Das Atari VCS wurde 1977 als offenes System konzipiert, das sich von seiner Leistungsfähigkeit dem Markt anpassen konnte. Erste Spiele wurde auf einem 2K-Modul ausgeliefert, doch schon bald setzten sich Cartridges mit 4 KByte Speicherplatz durch. Mittels Bank-Switching wurden später sogar 8 KByte erreicht. Das VCS konnte zwar Farben, aber keine hochauflösende Grafik darstellen. Spieldesigner wie Al Miller, die Brüder Dan und Garry Kitchen und David »Pitfall!« Crane vollbrachten auf der beschränkten Hardware jedoch Wunder.



4 INTERRUPTS UND 1 DMA-KANAL

Wenn Sie Ihren PC kurz stören wollen, ist ein Interrupt das richtige Mittelchen. Weil Soundkarten und CD-ROMs auf diese Unterbrechungen angewiesen sind, sollte ein PC-Besitzer die IRQs seines Computers genau kennen.

Jeder PC-Anwender und Soundkartenbesitzer, der schon mal ein Spiel installieren wollte, kennt sie: die rätselhaften Begriffe »Interrupt«, »DMA« und »I/O-Port«. Werden die begehrten Informationen darüber nicht genauestens eingegeben, ertönt bestenfalls ein häßliches Schnarren aus den teuer eingekauften Boxen, oder das Spiel startet erst gar nicht. Glücklich dürfen sich nur diejenigen PC-Besitzer schätzen, die jeden kleinen Schalter und Jumper auf der Soundkarte auswendig kennen und diese gerne immer wieder mal ändern. Tückische Auswirkungen falsch eingestellter Interrupts und DMAs können ruckelnde Grafiken, Denkpausen nach jedem Soundeffekt oder im schlimmsten Fall Datenverluste auf der Festplatte sein.



Bei fast jeder Spiele-Installation werden Sie mit Interrupt-Einstellungen konfrontiert

Abhilfe beim Drama um die IRQs sollen die beiden Schlagwörter »PCI« und »Plug & Play« bieten. Der PCI-Bus ist ein Local Bus, bei dem sich die Karten die Interrupts selbst zuteilen. Dem Benutzer kann es dann völlig egal sein, ob eine Soundkarte IRQ A oder D belegt, denn die Software kann dies selbständig herausfinden. Bis zu diesem Idealstandard wird aber noch eine ganze Zeit vergehen. PCs, die sowohl PCI- wie auch die guten alten ISA-Steckplätze haben, vergrößern den Problemhaushalt eher. Bis es also den Ganz-PCI-PC gibt, bei dem auch die Soundkarte in einer PCI-Version vorliegt, müssen Sie sich weiterhin selbst mit den mysteriösen Interrupts herumschlagen.

Störenfried Nummer 1: der Interrupt

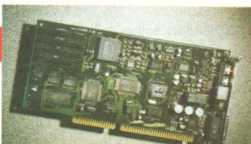
»Interrupt« bedeutet übersetzt soviel wie »Unterbrechung«. Der Prozessor ist nämlich ein emsiger Rechenknecht, der ständig beschäftigt ist. Wenn er zum Beispiel auf ein Kommando von Ihnen wartet, läuft intern ein kleines Programm immer und immer wieder ab. Es fragt die Tastatur ab, bringt den Cursor zum Blinken und fängt dann wieder von vorne an. Um diesen Eifer gezielt zu unterbrechen, gibt es die Interrupts, die wie ein forsches Klingelsignal wirken: »Prozessor, halt mal kurz an, ich will was von dir!«.

Uns interessieren hier die sogenannten »Hardware-Interrupts«. Ein solcher muß nämlich bei den diversen Steckkarten per Jumper eingestellt werden. Beim PC-AT gibt es 16 Interruptleitungen, die teilweise auf die Steckplätze (Slots) herausgeführt sind. Interrupt 5 zum Beispiel belegt genau einen Anschluß auf jedem Slot. Wird ein Interrupt ausgelöst, »klingelt« es beim Prozessor, der damit weiß: Da will eine Steckkarte was von mir. So etwa belegt die erste serielle Schnittstelle »COM1« normalerweise den Interrupt 4. Will man nun Daten empfangen, könnte der Prozessor ständig nachschauen, ob an der Schnittstelle Daten anliegen. Dann wäre aber noch nicht einmal die Zeit, diese Daten auf den Bildschirm zu bringen. Schlauerweise wird also ein Interrupt genutzt. Der Prozessor kann jetzt andere Tätigkeiten ausführen. Empfängt die Schnittstelle ein Zeichen, meldet sie sich über die Interruptleitung 4. Der Chip stoppt, holt sich das Zeichen ab, und fährt mit der ursprünglichen Aufgabe fort.

Ohne Interrupts wäre der Prozessor also die ganze Zeit damit beschäftigt, Schnittstellen, Peripheriegeräte oder Soundkarten zu überwachen. Viele Interrupts in einem PC sind standardmäßig auf fixe Nummern festgelegt. Eine Übersicht finden Sie in der Interrupt-Tabelle.

DIE WICHTIGSTEN HARDWARE-INTERRUPTS

INTERRUPT	VERWENDUNG	VERFÜGBARKEIT
IRQ 0	Timer	intern
IRQ 1	Tastatur	intern
IRQ 2	zweiter Interruptcontroller	intern
IRQ 3	COM2 (auch COM4)	Slot
IRQ 4	COM1 (auch COM3)	Slot
IRQ 5	LPT2	Slot
IRQ 6	Floppy-Controller	Slot
IRQ 7	LPT1	Slot
IRQ 8	Echtzeituhr	intern
IRQ 9	umgeleitet auf IRQ 2	intern
IRQ 10, 11, 12, 15	nicht belegt	Slot
IRQ 13	mathematischer Coprozessor	intern
IRQ 14	Harddisk-Controller	Slot



Bei Soundkarten haben Sie mit den IRQs 7 oder 5 am wenigsten Streß

Interrupts haben eine Besonderheit: Sie können mit Einschränkungen mehrfach belegt werden. Ein Beispiel: Sie haben eine Soundkarte auf IRQ 7. Dort befindet sich jedoch auch der erste parallele Port (LPT1). Das macht aber meistens nichts: LPT1 und LPT2 sind nämlich fast immer so programmiert, daß sie keine Interrupts auslösen. So gibt es selten Konflikte, wenn sich beide die Leitung teilen.
Manche I/O-Karten jedoch können die Soundkarte beim Drucken zum »Krachen« bringen, was aber meist nur die Laune des PC-Besitzers zum Absturz bringt. Echte Störungen könnte es jedoch geben, wenn Sie über LPT1 nicht nur drucken, sondern zum Beispiel ein CD-ROM-Laufwerk oder einen »Streamer« (Bandlaufwerk) daran angeschlossen haben. Die werden nämlich nicht, wie ein Drucker, auf die Interrupts verzichten. Die Faustregel lautet: Interrupts »teilen« ist nur dann OK, wenn ein Gerät mit Sicherheit stillhält.
Das anschauliche Beispiel: Sie haben eine Netzwerkkarte auf Interrupt 3 und eine Maus an COM2, der ebenfalls Interrupt 3 benutzt. Sie können auf das Netzwerk zugreifen, solange die Maus nicht bewegt wird. Tun Sie es doch, gibt es Übertragungsfehler. Diese Methode ist also nicht zu empfehlen. Ähnliches gilt übrigens für die Paare COM1/COM3 und COM2/COM4, die sich die Interrupts 3 und 4 teilen. Sie können diese nicht gleichzeitig verwenden, also etwa Maus an COM1 und Modem an COM3 - da klappt kein Datentransfer, weil beide IRQ4 haben wollen. Diese Einschränkung stammt noch aus dem PC-XT, der nur magere 8 Interruptleitungen zur Verfügung hatte.

Speicher-Gucker: DMA-Kanäle

»DMA« bedeutet »Direct Memory Access« - »Direkter Speicherzugriff«. Das bedeutet, daß man per DMA direkt Daten vom Speicher einlesen kann, ohne den Prozessor damit zu belästigen. Das macht den DMA für Soundkarten sehr interessant. Er nimmt dem Prozessor die Arbeit ab, alle tausendstel Sekunde ein neues Byte zur Soundkarte zu schicken. Vielmehr erhält die Soundkarte das Kommando »Spiel mir den Sound, der dort hinten im Speicher steht« und die Karte bedient sich dann per DMA selbst.
Von den 8 DMA-Kanälen im PC sind 7 auf die Slots herausgeführt, wobei jeder 2 Leitungen braucht. Die DMA-Leitungen belegen allein also 14 Anschlüsse. Die Belegung finden Sie in der nachfolgenden Tabelle. Bedauerlicherweise sind die DMA-Controller in einem ISA/VL-Bus-System mit etwa 1-2 MByte/s recht langsam (der XT läßt grüßen). Dies gilt aber nicht für EISA- oder PCI-Systeme, die deutlich schnellere Daten-



raten zulassen. Für CD-ROM-Daten und Digi-Sounds reicht die Kapazität gerade aus, für moderne Festplatten aber kaum noch. Moderne SCSI-Controller wie zum Beispiel von Adaptec sind deswegen in »Busmaster«-Technologie ausgelegt. Dies bedeutet, daß der Controller über einen DMA-Kanal die Kontrolle über den Bus an sich reißt und damit höhere Datentransferraten ermöglicht. Der AT-Bus-Festplattencontroller wickelt seine Datentransfers manchmal über einen der 16-bit DMA-Kanäle 5,6 oder 7 ab. In der Regel jedoch verwenden fast alle modernen AT-Bus-Controller Transfers über I/O-Ports, da dies wesentlich schneller geht, als über die schnarchigen DMA-Controller.

DIE WICHTIGSTEN DMA-KANÄLE

Kanal	Belegung
DMA 0	Speicherauffrischung (ältere Systeme)
DMA 1	frei
DMA 2	Floppy-Controller
DMA 3, 5, 6, 7	frei, 5,6, 7: 16bit-DMA, sonst 8 bit
DMA 4	intern, Verbindung DMA-Controller

Vorsicht ist bei DMA-Kanal 0 geboten. Zwar ist er bei fast allen Systemen frei, aber eben nur fast. Bei älteren Systemen diente er dazu, die Speicherbausteine »aufzufrischen«, damit sie ihre Daten nicht verlieren. Belegt man in diesem Fall den Kanal 0 mit einer anderen Karte, kann es Datenverlust im Speicher geben und bei gleichzeitigem Zugriff auf die Festplatte sogar Daten-GAUs. Im Zweifelsfalle lieber Finger weg. Ansonsten führt eine DMA-Doppelbelegung meist zu einem sofortigen Absturz des Rechners, beziehungsweise startet er erst gar nicht.

Ein anderes leidiges Thema bei DMAs sind Inkompatibilitäten. Das DMA-Timing ist nämlich recht kritisch. Bei Soundkarten dient der DMA dazu, digitalisierte Sounds abzuspielen (WAV-Dateien), also normalerweise irgendwelche Soundeffekte, wie eine Explosion oder Sprachausgaben. Spieleentwickler testen ihre Software mit Original-Soundblasterkarten. Jetzt gibt es aber unzählige »Soundblaster-kompatible« Soundkarten. Es kann sein, daß diese ihre DMA-Transfers geringfügig anders abwickeln, was dazu führen kann, daß bestimmte Spiele beim Abspielen von Soundeffekten jedesmal kurz ruckeln oder sogar abstürzen. »Syndicate« zum Beispiel ist sehr anspruchsvoll, was das reibungslose Abspielen von Sounds angeht. Unter Umständen kann dieser unerwünschte Effekt nur in Zusammenhang mit einem bestimmten Festplatten-Controller auftauchen. Da hilft nur ausprobieren.



Syndicate gehört zu den DMA-Sorgenkindern

Glücklicherweise gehen die Spielehersteller dazu über, ihre Spiele mit möglichst vielen Soundkarten zu testen, bevor sie ausgeliefert werden. Eine Garantie, daß das Spiel reibungslos auf einer »Soundblaster-kompatiblen« Karte funktioniert, haben Sie aber nur, wenn genau der Name Ihrer Soundkarte auf der Verpackung mit angegeben ist. Ansonsten müssen Sie auf die Kulanz des Händlers hoffen, falls Sie das Spiel umtauschen wollen.

Kleine Datenhäfen: I/O-Ports

Die letzte Hürde vor dem vollendeten Musikgenuß ist die Einstellung der Portadressen. Ein I/O-Port, also ein Ein-/Ausgabe-Port, besteht aus mehreren Speicherstellen im unteren Speicherbereich (Byte 0-2048) des PCs. Über diese Ports kommuniziert der Prozessor mit seinen Peripheriebausteinen und Steckkarten. Ein Port funktioniert etwa wie eine »Durchreiche«. Der Prozessor legt dort etwas ab, was dann solange dort bleibt, bis die nächste Sendung kommt, die alle vorigen Daten dann »rausschubst«. Oder umgekehrt: Die serielle Schnittstelle beispielsweise legt bei Empfang ein Zeichen an die entsprechende Portadresse, wo es dann vom Prozessor »abgeholt« werden kann. Wenn das nächste Byte kommt, wird der Vorgänger gelöscht - egal, ob der PC die Daten abgeholt hat, oder nicht. Die Soundkarten übrigens holen sich über ihre Portadresse unter anderem die Daten für die FM-Sounds, also die Hintergrundmusik. Einige Vorbelegungen, die in PCs gängig sind, können Sie in unserer Port-Tabelle finden.

DIE WICHTIGSTEN PORTADRESSEN

Portadresse	Verwendung
200h-20fh	Game-Port
278h-27fh	LPT2
2f8h-2ffh	COM2
378h-37fh	LPT1
3f8h-3ffh	COM1

Die Soundkarte liegt üblicherweise an Port 220h. (Das kleine h bedeutet »hexadezimal«. 220h entspricht dem 544. Byte im PC). Bei Portkonflikten passiert nicht viel, außer daß die betroffenen Steckkarten nicht funktionieren. Wenn Sie bei Spielen während der Installation die falsche Portadresse angeben, hören Sie einfach keine Musik, das Spiel läuft aber trotzdem. Ein beliebter Portkonflikt tritt bei älteren Adaptec-SCSI-Controllern und gleichzeitig eingebauter MPU-MIDI-Schnittstelle (zum Beispiel im Soundblaster 16) auf. Beide benutzen die Adresse 330h. Sie könnten zwar die MIDI-Adresse ändern, dann wird die Schnittstelle aber von den meisten Spielen nicht mehr erkannt. Die Portadresse des SCSI-Controllers können Sie erst bei den neueren Modellen per Jumper verändern. Stehen Sie vor diesem Problem, hilft nur ein Anruf beim Hersteller des Controllers, denn ohne ROM-Update oder neue Karte bleibt Ihnen der wertvolle MIDI-Port verwehrt.

Im Zusammenhang mit MIDI gibt es noch einen Pferdefuß: Und zwar dann, wenn Sie eine Schnittstelle haben, aber kein MIDI-Ausgabegerät (beispielsweise eine Wavetable-Karte). Manche Spiele haben eine Hardware-Auto-Erkennungsfunktion, die nach erkannter Schnittstelle die Musik partout über MIDI ausgeben will. Wenn Sie sich also über ein seltsam stummes Spiel wundern und nur eine MIDI-Schnittstelle, aber keine entsprechende Aufsteckkarte oder externes MIDI-Sound-Modul haben, sollten Sie einfach die MIDI-Schnittstelle abschalten und das Spiel neu installieren. **(Michael Kim/bs)**

CALL AND PLAY

Ladenlokale Softwarehouse :
46483 Wesel / Dudelpassage/ 0281-25922
47533 Kleve / Gasthausstr. 12/ 02821 - 14483
47608 Geldern / Innenstadt-Glockengasse 13/ 02831 - 87904
" Ab Februar Ladenlokal auch in Dortmund "
Ladenpreise variieren!!!!!!

Mo. - Fr. von 9.30 - 18.30 durchgehend
Versandtelefon:
02803 - 1359
02803 - 8530
02803 - 719
Fax :
02803 - 8161

Versandanschrift: S. Geratz
Papenweg 15
46487 Wesel

PC 3,5"

1942 Pacific Air War	DA	89,95
A- Train	DV	39,95
Aces of the Deep	DV	x79,95
Aces over Europe	DV	69,95
Across the Rhine	DV	x89,95
Al Quadim	DV	79,95
Alone in the Dark 2	DV	79,95
Anstoss	DV	67,95
Anstoss World Cup	DV	49,95
Arcade Pool	DA	29,95
Aladin	DA	x67,95
Battle Bugs	DV	59,95
Battle Isle 2	DV	79,95
Beneath the Steel Sky	DV	69,95
Betrayal at Krondor	DV	69,95
Bloodnet	DA	67,95

Bundesl.Manager 3 Hattrick DV 74,95

Bundesl.Manag. 2.0	DV	67,95
Burning Steel 2	DV	84,95
Cannon Fodder	DV	59,95
Cannon Fodder 2	DA	i.V.
Caribian Desaster	DV	x79,95
Chaos Engine	DA	49,95
Chartbreaker	DV	x67,95
Christoph Kolumbus	DV	79,95

Colonization DV 89,95

Cool Spot	DA	54,95
Dark Legions	EV	64,95
Dark Sun	DV	79,95
Das schwarze Auge 1	DV	79,95
Das schwarze Auge 2	DV	74,95
Day of Tentacle	DV	84,95
Delta 5	EV	67,95
Delta 5	DV	x79,95
Der Baulöwe	DV	x87,95
Der Clou	DV	79,95
Der Patrizier	DV	79,95
Der Planer	DV	79,95
Der Planer Data	DV	39,95
Desert Strike	EV	x74,95

Die Siedler DV 74,95

Dune 1	DV	34,95
Dune 2	DV	59,95

DOOM 2 89,95

Dreamweb	DV	79,95
Eishockey Manager	DV	77,95
Elder Scrolls	EV	67,95
Elder Scrolls	DV	x79,95
Elite 2	DV	59,95
Erben der Erde	DV	79,95
Eye of Beholder 3	DV	77,95
F 1 Autorennen	DA	59,95
F14 Fleet Defender	DA	89,95
F14 Fleet Def. Mission	DA	x47,95

FIFA Soccer DV 64,95

Flugsimulator 5.0	DV	119,95
Gabriel Nights	DV	69,95
Gobliins 3	DV	79,95
Hand of Fate	DV	67,95
Hanse deluxe	DV	39,95
Heimdall 2	DV	74,95
Indy Car Data	DA	29,95
Indy Car Racing	DA	49,95
In Extremis	DV	67,95
Indy Jones 4 Advent.	DV	47,95
Ishar 3	DV	64,95
Jungle Strike	EV	x67,95
Jurassic Park	DV	49,95
Kick OFF 3	DV	47,95

Das schwarze Auge 2 DV 74,95
voll deutsch

Kings Quest 6	DV	77,95
Lands of Lore	DV	59,95
Larry 6	DV	69,95
Legend Kyrandia 2	DV	67,95
Links 386 Pro	DA	89,95

Lollypop DV 74,95

Load Runner	DA	x67,95
Lords of Realms	DV	67,95
Lukas Classic Adventure Compilation bestehend aus: o Indiana Jones 3 o Loom o Maniac Mansion o Monkey Island 1 o Zack Mc Kracken	DV	99,95

MAD News DV 74,95

Magic of Endoria	DV	79,95
Master of Magic	DV	x89,95
Master of Orion	DA	89,95
Mortal Combat	DA	49,95

Battle Bugs DV
PC 59,95
CD-ROM 77,95

Master of Orion	DA	89,95

Micromaschines DA 49,95

Monkey Island 1	DV	35,95
Monkey Island 2	DV	47,95
NASCAR-Racing	DA	i.V.
Outpost	DV	67,95
Overlord	EV	67,95
Oxyd Magnum	DV	47,95
Pacific Strike	DA	79,95
Pacific Strike Speech	DA	34,95
Pinball Dreams	DA	59,95
Pinball Dreams Data	DA	35,95
Pinball Fantasies	DA	59,95
Pizza Connection	DV	79,95
Police Quest 4	DV	69,95
Privateer	DA	84,95
Privateer Operation	DA	37,95
Privateer Speech	DA	37,95
Quest f. Glory 4	EV	67,95
Quest f. Glory 4	DV	x67,95
Railway Challenge	DV	67,95
Rallay	DV	64,95
Ravenlooft	DV	79,95
Reunion	DV	69,95
Rings Medusa Gold	DV	74,95
Robinsons Requiem	DV	59,95
Rüsselsheim	DV	64,95
Sam & Max	DV	84,95

Sens.Soccer Intern.	DV	39,95
Shadow Caster	DA	79,95
Sim Ant	DV	34,95
Sim City 2000	DV	79,95
Sim City 2000 Data	DV	34,95
Sim Earth	DV	34,95
Sim Farm	DV	79,95
Simon the Sorcerer	DV	84,95
Soccer Kid	DA	67,95
Space Quest 5	DV	64,95
Space Simulator	EV	84,95
SSN-21 Seawolf	DV	69,95

Star Trek 2 DV 79,95

Starlord	DV	89,95
Star Crusader	DV	79,95
Strike Comander	DA	84,95
Striker	EV	66,95
Stronghold	DV	79,95
Subwar 2050	DV	89,95
Subwar2050 Data	DV	47,95
Syndicate	DV	79,95
Syndicate Data	DV	36,95

System Shock DV 74,95

T.F.X.	DV	79,95
Terminater Rampage	DA	67,95
Theme Park	DV	74,95
Tie Fighter	DV	89,95
Tie Fighter	DA	74,95
Transpot Tycoon	DV	x89,95
Trivial Pursuit	DV	29,95
Tubolar Worlds	DA	67,95
U.F.O. Enemy Unk.	DV	89,95
Ultima 8	DV	74,95
Victory at Sea	EV	x79,95
Warlord 2	EV	79,95
Warlord 2 Data	EV	69,95
Werewolf KA 50	DA	67,95

Wing Armada DA 64,95

Wings of Glory	DV	x87,95
World Cup USA 94	DV	59,95
World of Lemminge	DA	x59,95
World War 2	DA	77,95
WWF 1	DA	19,95
WWF 2	DA	29,95
X-Wing	DA	84,95
X-Wing Data B-Wing	DA	39,95
X-Wing Upgradekid-	DV	49,95

Schnäppchen gefällig ?

Formula One Grand Prix DA
F - 15 Strike Eagle 3 DA
Gunship 2000 DA
Der Patrizier DV
je Spiel nur 29,95
Wahlweise auf CD - ROM oder 3,5" Diskette

PC-CDRom

10 Jahre Interplay-10versch.Titel	DA	89,95
11th Hour	DA	x114,95
Aces of the Deep	DV	x79,95
Aegis:Guard.o.Fleet	DA	x87,95
Alone in the Dark	DV	89,95
Alone in the Dark 2	DV	x84,95
Anstoss+World Cup	DV	84,95
Archon Ultra	DV	67,95
Battle Chess SVGA	DA	89,95
Battle Isle 2	DV	79,95
Battle Isle 2 Scenerie	DV	47,95
Beneath Steel Sky	DV	79,95

CD Bloodnet DA 67,95

Burning Steel 1 incl. Editor-Data Shiffe/Amerika	DV	87,95
Burning Steel 2	DV	79,95
Caribian Desaster	DV	x87,95
Castles 2	DA	x79,95
Comanche incl.Data 1+2 plus 10 Bonusmissionen	DV	89,95
Creature Shock	DA	i.V.
Critical Path	DV	99,95
Dark Forces	DA	i.V.
Dark Sun	DV	79,95
Das schw. Auge 1	DV	64,95
Day of Tentacle	DV	89,95
Der Clou	DV	79,95
Der Patrizer	DV	87,95
Der Planer+Data	DV	84,95
Die Höhlenwelt-Saga	DV	x87,95
Dragon Lore	DV	x79,95

CD Dreamweb DV 74,95

DXXM Utilities mit-900 Level und Level-Editor!!!	EV	29,95

CD DOOM 2 79,95

Elite 2	DV	67,95
Empire Deluxe	DV	67,95
Erben der Erde	DV	79,95
Eye of Beholder 1 - 3	DV	87,95
Falcon Gold	DA	89,95

CD FIFA Soccer DV 67,95

Gabriel Knights	DV	79,95
Gobliins 3	DV	89,95
Hand of Fate	DV	99,95
History.Line 14-18	DV	59,95
Ishar 3	DV	79,95
Inca 2	DV	99,95

CD Inferno DV x89,95

Larry 6	DV	67,95
Lord of Midnight	DV	x79,95
Lost Eden	DV	i.V.
Lukas Clas. Advent: Indiana Jones 3 / Loom Maniac Mans.1/ZackMc Krakken	DV	99,95
Lukas Flight Class.: Battlehawk 1942 Their finest Houer+Data Secret Wappon of the Luft-waffe + 4 Missionsdisketten	DA	79,95
Mad DocMc Cree 2	EV	84,95
Mega Race	DV	67,95
Might & Magic 1 - 3	DV	87,95

CD NHL Hockey95 DA 79,95

Myst	DA	87,95
Oldtimer	DV	x84,95
Outpost	DV	79,95

CD PGA Golf DA 89,95

Versand ohne Aufpreis im Sicherheitskarton !!!!!!

PC-CDRom

Pinball Deluxe	DA	67,95
Rebel Assault	DV	79,95
Reunion	DV	69,95
Rings Medusa Gold	DV	69,95
Rise of the Robots		i.V.
Saga of Aces Compilation - enthält: o Roter Baron + Data o Aces of Pacific + Data o Aces over Europe	DA	x84,95

CD Sam & Max DV 89,95
"mit komplett deutscher Sprache"

Star Trek 1	DV	x84,95
Starlord	DV	89,95

CD Simon the Sorcerer DV 79,95
"mit komplett deutscher Sprache"

CD Strike Comander und Privateer DA 84,95
"incl. aller Zusatzmissionen - und Speechpack's "

Subwar 2050	DV	89,95
Syndicate + Data	DV	89,95

CD System Shock DV x79,95

T.F.X.	DV	84,95
The Hidden Below	DA	67,95
The Horde	EV	79,95

CD Theme Park DV 74,95

Tie Fighter	DA	x79,95
U. F. O.	DV	94,95
Ultima 8 + Speech	DV	89,95
Under a Killing Moon	DV	x104,95
Universe	DA	x69,95

CD Wing Armada DA 79,95

CD Wing Comander Teil 1 und 2 DA 67,95
"incl. aller Zusatzmissionen - und Speechpack's "

Wolfpack	DV	67,95

Gravis Game Pad nur 45.95

Gravis Joystick analog Pro nur 64.95 !!

Original Soundblaster Pro Stereo 159.-

Original Soundblaster Pro 16 BASIC 199.-

Ab 250,-DM Portofrei / Vorkasse 5,50 DM / Nachnahme 9,90 DM(Zustellgebühr schon incl.) zuzügl. 3,-DM Zahlkartengebühr.

Abkürzungen: DV = Spiel und Anleitung deutsch / DA = Anleitung deutsch / EV = Englische Version

X = Spiel bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt / i.V. = Spiel in Vorbereitung Irrtümer vorbehalten

Preisliste kostenlos !!!!

Inserentenverzeichnis

Einem Teil dieser Ausgabe liegen Beilagen der Firmen 1&1 Direkt Informationstechnik, Bundesministerium für Wirtschaft, Funware und Future Technologies, bei.



DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

HERAUSGEBER
Michael Scharfenberger

CHEFREDAKTION
Heinrich Lenhardt (hl) und Boris Schneider (bs);
gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Teil

REDAKTION
Jörg Langer (la), Florian Stangl (fs)

SCHLUSSREDAKTION UND KOORDINATION
Babs Schwaiger

REDAKTIONSASSISTENZ
Susan Sablowski

LAYOUT
Journalsatz GmbH

GRAFIKEN
Rolf Boyke

TITEL
Gestaltung: Journalsatz
Transport Tycoon: © Microprose

GESCHÄFTSFÜHRER
Michael Scharfenberger

ANSCHRIFT DES VERLAGS
DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG
Gruber Straße 46a, 85586 Poing
Telefon: (08121) 7690, Telefax: (08121) 769-199

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung gesamt: Stefan Grajer
Leitung Verkauf: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung: Christoph Knittel, Tel. (08121) 769-376
und Jens Klüver, Tel. (08121) 769-380
International Sales: Sarah Money, Tel. (08121) 769-350

ANZEIGEN-DISPOSITION
Katharina Pickl, Tel. (08121) 769-340

PRODUKTIONSLEITUNG
Otto Albrecht

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Zittelstraße 6, 80796 München

VERTRIEBSLEITUNG
Helmut Grünfeldt

IVW

VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319006-0

DRUCK
Druckerei E. Schwend, 74503 Schwäbisch Hall

ISSN-Nummer
0943-6693

SO ERREICHEN SIE UNS:

Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15

Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 72,– (PC Player); DM 199,– (PC Player plus)
Inland: 6 Ausgaben DM 99,50 (nur PC Player plus)
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 62,– (PC Player); DM 171,– (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 96,– (PC Player); DM 223,– (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 6 Ausgaben DM 111,50 (nur (PC Player plus)
Außereuropäisches Ausland auf Anfrage

Bankverbindung:
Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807

Abonnementbestellung Österreich:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,– (PC Player); ÖS 1499,– (PC Player plus)
Alpha Buchhandels GmbH, Neustiftergasse 112, A-1070 Wien
Tel.: (00 43) 522 63 22, Fax: (00 43) 522 63 22-20

Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,–

Abonnementbestellung Schweiz:
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hitzkirch
Tel.: (041) 85 01 11, Telefax (041) 85 28 85

Einzelheftbestellung:
DMV-Verlag Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich

PC PLAYER

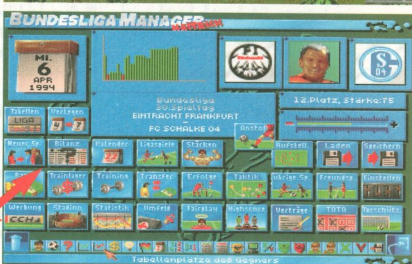
PC PLAYER

TIPS & TRICKS

TIPS & TRICKS ab Seite







Spielregeln

Sie haben einen Trick zu einem aktuellen PC-Spiel herausgefunden oder gar eine Komplettlösung auf Lager? Immer her damit!
Unsere Anschrift lautet: DMV Verlag, Redaktion PC Player, Tips & Tricks, Gruber Str. 46 a, 85586 Poing

BEACHTEN SIE DABEI JEDOCH FOLGENDES:

- Für alle Beiträge, die wir in PC Player veröffentlichen, gibt's natürlich Geld. Je nach Umfang und Qualität einer Einsendung liegt das Honorar zwischen 50 und 500 Mark. Bitte vergessen Sie daher nicht, auf dem Anschreiben neben Ihrem Absender auch die Bankverbindung anzugeben. Aus rechtlichen Gründen müssen wir darauf bestehen, daß Ihr Beitrag exklusiv an uns geschickt wurde; er darf nicht gleichzeitig anderen Verlagen zur Veröffentlichung vorliegen.
- Längere Textbeiträge sollten als Files auf Diskette eingeschickt werden (»Word«- oder ASCII-Format). Karten oder Bilder nehmen wir gerne als Bilddateien entgegen (GIF-, PCX-, BMP- oder LBM-Format). Bitte auch bei Disketteneinsendungen ein kurzes Anschreiben beifügen, aus dem hervorgeht, welche Beiträge sich auf der Diskette befinden.
- Wir können Ihnen aus Zeitgründen leider keine individuellen Spieletips geben – weder fernmündlich noch schriftlich.

TIPS & TRICKS

KOMPLETTLÖSUNG

SYSTEM SHOCK

Wer bei Origins neuem SF-Reißer ständig von Mutanten zerbröselt wird, findet hier gezielte Hilfe – alle Karten inklusive.

Waffenstarrend und rätsellösend hat sich Markus Schneider aus Duisburg durch sämtliche Etagen von System Shock geschlagen. Die folgende Komplettlösung bezieht sich auf die voreingestellten Schwierigkeitsgrade (Einstellung »2« in allen vier Kategorien), so daß einige Schalter und Puzzles nicht beschrieben werden, die in der höchsten Spielstufe von Wichtigkeit sind.

Allgemeine Tips

Schalten Sie in den Optionen die Farbpalette auf die hellste Stufe, das hilft beim Erkennen von Gegenständen. Zu Beginn jedes Levels sollten Sie erst den Schalter für die Regenerationkabine finden, und dann den örtlichen Cyberspace-Anschluß. Dort gibt's nämlich Hinweise zur jeweiligen Etage. Bei der Navigation durch die Verbindungsgänge im Cyberspace konzentriert man sich darauf, den Minen auszuweichen – durch die künstliche Gravitation wird man sowieso in die richtige Richtung gelenkt.

Benutzen Sie die Recall-Software nur im Notfall, da im letzten Raum jedes Cyberspace-Abschnitts ein Portal darauf wartet, Sie zurückzubefördern. Wie bei der Hardware, gibt es auch bei der Software Versionsnummern; deshalb immer alles mitnehmen.

Kameras sollten auf jeden Fall sofort vernichtet werden, da manche Türen und Vorrichtungen erst ab einer bestimmten Sicherheitsstufe benutzbar sind, selbst wenn man die richtigen Codekarten dabei hat.

Taktische Hinweise

Die Multiview-Einheit ist zwar eine nette Spielerei, verbraucht aber zuviel Energie, die lieber für Waffen benutzt werden sollte. Das Zielsuch-System ist eigentlich nur im Maintenance Level von Interesse, da es einen grünen Rahmen um die sonst fast unsichtbaren Mutanten zeichnet. Energiewaffen sparen Munition, allerdings sollte immer ein brauchbarer Energiespender in der Nähe sein. Am Anfang eines Levels deshalb zunächst konventionelle Waffen benutzen.

Es kann nützlich sein, an monsterbesetzten Gängen und Türöffnungen erstmal vorbeizulaufen. Dann drehen Sie sich blitzschnell um und feuern auf die herausströmenden Bösewichte. Für die guten Waffen wie die Magnum gibt es anfänglich wenig Munition, deshalb sparsam damit umgehen.

Darts helfen zwar gegen Cyborgs, nicht aber gegen metallische Gegner. Die Plasmagewehr sendet einen reflektierenden Energieball aus, von dem man auch selbst getroffen werden kann; also am besten nur für Distanzschüsse verwenden.

Level 1: Hospital Level

Nach der Einleitung erwacht man in der »Healing Suite« der Raumstation, sechs Monate nachdem man dort in Tiefschlaf versetzt wurde. Am Punkt E findet sich die Grundausstattung, vor allem der Datenleser, mit dem man die Data Cartridges anschauen kann. Diese erzählen die Geschichte der Stationsmitglieder in ihrem Kampf gegen den Stationscomputer, der die Erdbevölkerung mit Hilfe des stationseigenen Lasers zu vernichten droht. Direkt außerhalb der Suite befindet sich eine automatische chirurgische Vorrichtung (Punkt D), die uns bei Anklicken sofort völlig heilt. Ebenfalls in der Nähe stöbert man einen Energiespender auf, der zum Energie-Nachtanken dient.

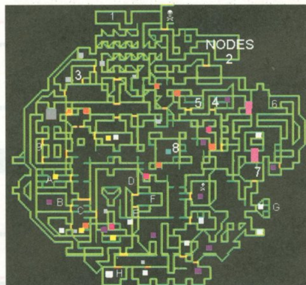
Besorgen Sie sich die Dart Gun (östlich vom Spender) und öffnen Sie die Eingangstür durch Eingabe von »451«. Das Zugangs-Panel an Punkt C so manipulieren, daß der Strom von links nach rechts fließen kann. Dadurch wird der im Boden eingelassene Lift aktiviert, der allerdings erst später benutzt werden sollte. In Raum 1 beschafft man sich seine erste Group-Zugriffskarte.

Der Cyberjack, mit dessen Hilfe man im Cyberspace Datenfiles sammeln und Türen öffnen kann, ist im Nordwesten zu finden. Man sollte im ersten Level solange auf Datenklau gehen, bis Pulser (eine virtuelle Waffe), Schild, Recall-Software, die Nachricht von Rebecca sowie der Waffenkammer-Code gefunden wurden. Öffnen Sie außerdem die Türen zu den Lagerräumen der medizinischen Station, wo sich das MAG-Pulse-Gewehr befindet (Punkt 9). Für diese nette Waffe entdeckt man allerdings erst im vierten Level zusätzliche Munition.

Die Tür, hinter der sich sich der Etagen-Aufzug befindet, läßt sich nur von der Nordseite her öffnen. In Raum 8 ist unter einer Schalttafel ein Knopf zu finden, der einen Lift in der Mitte des Raumes aktivert. Dieser trägt uns nach oben, wo wir den Schalter für die Tür zur Alpha-Sektion betätigen. Der Zu-gangscode zur Waffenkammer (Raum H) lautet »705«.

Spätestens jetzt ist es an der Zeit, in die Alpha-Sektion vorzustoßen und in Raum 3 den Hebel für die Heilkammern umzulegen. Von nun an wacht man dort nach jedem Ableben in dieser Etage putzmunter auf. In der Beta-Sektion befindet sich ein wichtiges Daten-Cartridge, auf der Doktor D'Arcy's Pläne für die Rettung der Erde gespeichert sind (Raum 5). Die Energiebrücke an Punkt 7 wird aktiviert, indem man am Zugangs-Panel rechts die Kontakte 2, 3 und 4 links mit den Kontakten 3, 4 und 5 rechts verbindet. Die Brücke nördlich davon schaltet man mit dem Hebel an Punkt 6 ein.

Wieder zurück im Alpha-Sektor, sollten Sie zu Raum 2 geben, um dort die Computer-Nodes mittels Granaten, Nitroglycerin o.ä. zu sprengen. Aber Vorsicht: Nach der Sprengung erscheinen viele Cyborgs. Hat man durch fleißiges Kamera-Zerstören den Sicherheitslevel auf null gesenkt, kann man den Etagen-Aufzug benutzen und sich an die Ausführung von D'Arcy's Plan machen. Vorher jedoch bei Raum G,



Die erste Etage

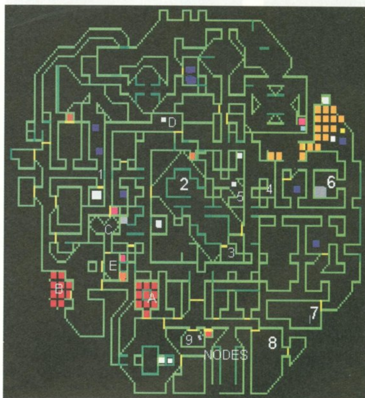
der sich mittlerweile öffnen läßt, die Magnum und die Granaten einstreichen.

KARTENLEGENDE

- Rote Flächen – radioaktive Verseuchung
- Hellbraune Flächen – Bio-Verseuchung
- Lila Punkte – Energiespender
- Violette Punkte – Data-Cartridges
- Hellgraue Punkte – Kameras
- Dunkelgraue Punkte – Cyberjacks
- Orangene Punkte – Repulsor-Aufzüge
- Türkise Punkte – wichtige Knöpfe
- Rosafarbene Wege – Energiebrücken
- Weiße Punkte – Munition
- Gelbe Punkte – Medipacks
- Ockerfarben – Etagenaufzüge

Level 2: Research

Facilities



Die zweite Etage
Punkt 1: Zugangs-Panel zur Waffenkammer
Punkt 4: Teleporter zu Punkt 5

Im Vergleich zum ersten Level ist dieser relativ ruhig, wenn man erstmal die Mutanten im ersten Raum beseitigt hat. Gehen Sie nach Süden, um sich den Energieschild zu besorgen (Raum B). Danach in Raum E die Geheimtür öffnen und mit dem Lift nach oben fahren. Kriechen Sie in der Hocke bis zum Energiespender; der hinter diesem befindliche Knopf öffnet die Tür. In Raum C polt der Hebel die Regenerationskammern um, womit auch auf dieser Etage das Sterblichkeitsproblem gelöst wäre. Im Nordosten kann man direkt neben dem Energiespender das Licht für die Beta-Sektion einschalten, wodurch der Weg zum Cyberjack im Security-Raum 6 frei wird. Der dort Wache haltende Cyborg trägt eine neue Zugangskarte bei sich, mit der man fast überall hinkommt – also umnieten! Im Cyberspace finden Sie eine Nachricht von Rebecca. In Raum 5 kommen Sie mit Hilfe der Zugangskarte aus Raum 6 an eine Engineering-Karte.

Der Gang in die Bibliothek (Punkt 7) lohnt sich ebenfalls, dort erhält man das Zielsuch-System. Der örtliche Cyberjack führt übrigens in einen anderen Teil des Cyberspace, als der in Raum 6. Eine weitere Nachricht von Rebecca, sowie die Digger-Software und der Gruppe-4-Zugangscode können eingesammelt werden. Das Zugangs-Panel an der Wand wird wie folgt bewältigt: Kontakt »1« links an »2« rechts mit rot anschließen, »2« links an »4« (blau) und »3« an »1« (lila).

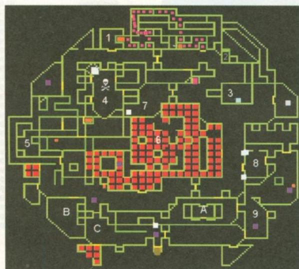
Der Bildschirm in der Bibliothek zeigt die Reaktorkammer A, in der sich das radioaktive Isotop befindet. In dieser Schwierigkeitsstufe gelangt man einfach durch Drücken des Knopfes in den Reaktorraum. In Raum 8 findet man im Schrank eine Logic Probe, die jedoch nicht sofort benutzt werden sollte (die Lösung für das Zugangs-Panel: »1« links an »3« rechts und »2« an »2«), sondern für das Panel im angrenzenden Raum. Der Zugangscode lautet »623«. Die Produktion weiterer Roboter ist nun abgeschaltet, und man kann sich daran machen, die Computer-Nodes zu sprengen. Raum 3 enthält den Auslöser für den Laser, der jedoch der Erde zuliebe nicht sofort benützt werden sollte. Zuerst fährt man an Punkt 9 mit dem Aufzug, um zum Reaktorlevel zu gelangen.

Zurück in Level 2 betreten Sie den 2. Raum mit bereitgehaltenen Granaten. Feuern Sie dann in Raum 3 den Laser ab. Nach einer kurzen Zwischensequenz verkündet Shodan unbeirrt, daß er im Executive Level Mutagene züchtet, mit denen

er die Erdbevölkerung doch noch vernichten wird. Danach empfängt man per E-Mail einen Hilferuf aus der fünften Etage. Es nützt jedoch nichts, sich zu beeilen: Bei Ihrer Ankunft sind die Absender auf jeden Fall tot.

Level R: Reaktor-Etage

Zuerst den obligatorischen Gang zum Regenerationsraum (9) absolvieren. In dessen Nähe (Raum A) befindet sich auch eine chirurgische Bank, die man z.B. per Logic Probe über das Zugangs-Panel auf der gegenüberliegenden Seite öffnet. Um in Raum 8 zu gelangen, müssen Sie vorher auf dem Security Level gewesen sein. Auch der Reaktorbereich (6) ist im Moment wegen der hohen Strahlung unzugänglich. Setzen Sie das in der zweiten Etage besorgte Isotop in die Platte ein, die sich in der Nische von Raum B befindet. Danach legt man den Hebel rechts daneben um, was die Schilde aktiviert. Der Laser-Override Schalter befindet sich in Raum 5. Vorher in Raum 4 zu speichern kann nicht schaden.



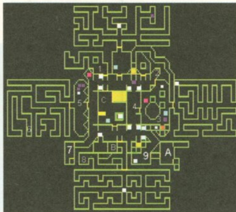
Der Reaktor-Level

Das Labyrinth im Norden (der Weg ist auf der Karte rot markiert) ist für den Spielverlauf uninteressant, allerdings sollte die Schnellfeuerwaffe aus Raum 3 mitgenommen werden.

Jetzt in die zweite Etage zurückkehren und dort weiterlesen. Später dann den Authorisierungscode »752641« in Reaktorraum 6 eingeben und zu Level 5 (Punkt A) gehen.

Level 3: Maintenance Level

Zum Executive Level zu gelangen, ist nicht einfach, man muß auf jeden Fall über den Maintenance Level. Von diesem ist momentan nur der Kern erforschbar, was durch die Mutanten einigermaßen erschwert wird. Da diese gegen viele Waffen unempfindlich sind, werden sie am besten in schönster Star-Wars-Manier per Lichtsäbel (gibt's bei Punkt 8) bekämpft. Nach der Rückkehr aus Level 6 lassen sich die Türen zu den äußeren Bereichen öffnen. Im Raum 9 muß die Data Cartridge eingesammelt und gelesen werden.



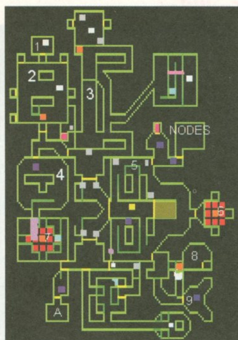
Die dritte Etage
Punkt 1: Relay Analyser
Punkt 2: Multiview-Einheit
Punkt 3: Demodulatoren (erst mal liegen lassen)
Punkt 4: Zugangs-Panel (1-2, 2-1, 3-5, 4-4, 5-3)
Punkt 5: Lampe.
Punkt 6: Relais Nr 428
Punkt 7: Schalter für Regeneration
Punkt 9: Node & Eingang zu Ghodan's Büro
Punkt B: Mehrere Batterien
Punkt A: Ghodan's Büro
Punkt C: Knopf (versteckte Granaten)

Gehen Sie dann zum Relay-Analyzer-Raum (1), wo Sie nach Eingabe von »428« die Fehlerdiagnose erhalten. Nun wird bei Punkt 3 ein Demoduliser geholt und bei Punkt 6 ins Relais 428 eingesetzt. Die Sicherheitsstufe müßte mittlerweile niedrig genug sein, um die erste Tür bei Punkt 9 zu öffnen. Die zweite Tür überwinden Sie durch Benutzung des bei Punkt 5 zu findenden Kopfes – makaber, aber unumgänglich. Marschieren Sie nun zurück zur sechsten Etage.

Level 4: Storage Area

In diesem Level geht es hauptsächlich um den Erwerb von Plastiksprengstoff (bei Punkt 1) sowie des Enviro-Anzugs (Punkt B). Das Drücken des Knopfes bei Punkt 1 öffnet den Weg nach Raum 6. Per Lift kommen Sie zur Energiebrücke, die bei Punkt 7 mit dem Hebel aktiviert wird. Bei Punkt 9 (Saba's Büro, Code ist »838«) findet man ein Sprengstoffpaket (man braucht vier) und die Enviro Suit, mit der man die Groves in Level 6 betreten kann.

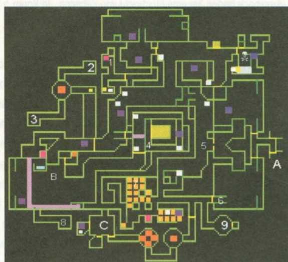
Ansonsten ist diese Etage für den Spielverlauf auf dieser Schwierigkeitsstufe uninteressant. Benutzen Sie aber trotzdem mal die Skatebahn: Bei Punkt 5 die Turbo-Motion-Hardware besorgen und auf »Skate« stellen. Danach die Rampe runterdüsen und mutig über den Abgrund springen.



Die vierte Etage
Punkt 2: Jump Jets
Punkt 3: Skatebahn
Punkt 4: Targeting System V2
Punkt 5: Turbo Motion Hardware und Riot Gun
Punkt 8: Regenerationsraum
Punkt A: Jump Jets

Level 5: Flight Deck

Der Energiespender an Punkt 1 ist solange gesperrt, bis sämtliche Kameras und Nodes zerstört sind. Das Zugangs-Panel bei Punkt 4 aktiviert die Energiebrücke und wird wie folgt überlistet: »1« links an »3« rechts, »2« an »5«, »3« an »1« und »6« an »6«. Bei Punkt A befinden sich die Lifepods, der Zugangscode ist »101«. Die Panels werden nach Aktivierung der Reaktorselbstvernichtung aktiv. Bei Punkt B befinden sich die Knöpfe für die Energiebrücke. Die rich-



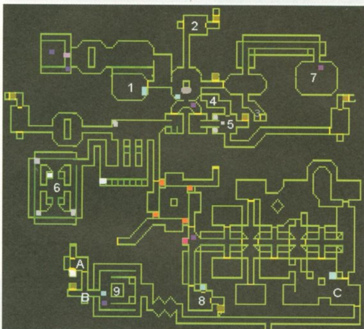
Die fünfte Etage
Punkt 2: Granaten und ein First Aid Pack
Punkt 3: Shields V2
Punkt 5: Zugangs-Panel
Punkt 6: Zugangs-Panel
Punkt 7: Target System V2
Punkt 8: Lampe V2 , Jump Jets und First Aid Pack
Punkt 9: Regeneration Room
Punkt C: Ausgangsort des Hilferufs

tige Reihenfolge (von links) lautet: 2, 4, 5, 2 und 3. Der nördliche Aufzug führt zu den Etagen 5 und 6, der Frachtaufzug zu den Levels 3, 4 und 5. Nach Abbruch des Starts sollen Sie in den 8. Level marschieren.

Level 6: Executive Level

Nach der Zerstörung des Stationslasers ist der nächste Schritt das Absprengen der Beta Grove, in der die Genexperimente Shodans ablaufen. Dieser Prozeß wird in drei Schritten vollzogen: Zunächst betätigen Sie die Jettison-Control-Hebel in der Alpha-, Beta- und Gamma-Grove. Dann wird der Master-Control-Hebel betätigt, wobei man eine unliebsame Überraschung erlebt – der Computer meldet die Fehlfunktion eines Relais in der Maintenance Section der dritten Etage. Also erstmal zurück nach Level 3. Als letztes muß in Raum 8 der Jettison-Hebel umgelegt werden.

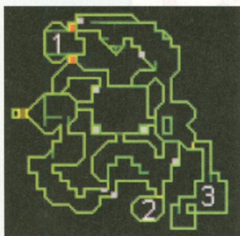
Der Knopf bei Punkt 9 gibt den Durchgang zu B frei. Hier trifft man auf den Cyborg von Diego, der sich kurz vor seiner Vernichtung wegteleportiert. Der Durchgang zu Raum 5 kann nur von Punkt 4 aus geöffnet werden. Daraufhin erhält man eine Nachricht von der Erde, die einen darüber informiert, daß Shodan sich ins Computernetz der Erde einzuspeisen versucht. Falls Sie den Plastiksprengstoff aus Level 4 schon haben, können Sie sich zur siebten Etage aufmachen.



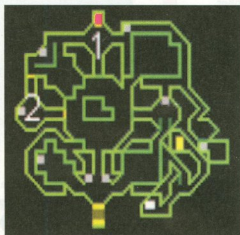
Die sechste Etage
Punkt 1: Lichtschalter
Punkt 2: Nachtsichtgerät
Punkt 3: Regeneration Room
Punkt 5: Force Field. Wird durch den Knopf bei C deaktiviert
Punkt 6: Rail Gun
Punkt 7: Zugangskarte und Flechette
Punkt 8: Zugang zur Beta Grove und Jettison Hebel
Punkt A: Teleporter zu Punkt 4
Punkt B: Master Jettison Control

Beta Grove

Warum keine Karte der Beta Grove vorhanden ist, findet man heraus, wenn man diese mit der Navigationseinheit V2 betritt. Der Weg zur Jettison Control ist jedoch einfach: An der ersten Möglichkeit nach rechts abbiegen, danach sofort links und über die Brücke in den angrenzenden Raum marschieren. Im Norden des Levels findet man Jump Jets V3 (nach Beseitigung der Sicherheitsüberwachung). Ob es sich jedoch lohnt, dafür die äußerst gefährliche Beta Grove abzurennen, ist fraglich. In jedem Fall sollten Sie während des Aufenthalts ständig Medipacks verwenden, was Ihre Überlebenschancen erhöht. Die Alpha- und Delta Grove werden als Minikarten gezeigt.



Die Alpha Grove
Punkt 1: Target System V4 und Ion Rifle
Punkt 2: Jettison Control
Punkt 3: Navigation Unit



Die Delta Grove
Punkt 1: Energy Charger
Punkt 2: Jettison Control

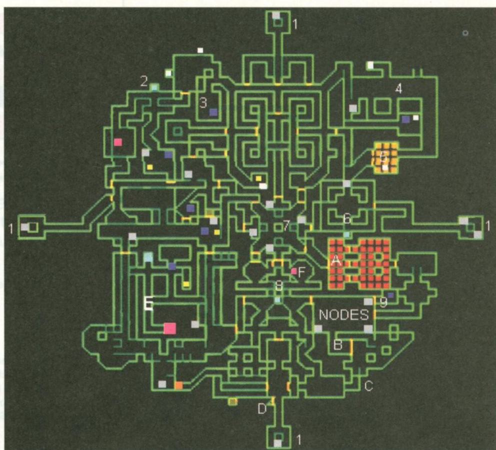
Level 7: Engineering Level

Ziel ist hier, die Antennen bei den vier mit »1« markierten Punkten zu sprengen. Die Etage teilt sich in einen oberen und einen unteren Bereich, verbunden durch Raum 7. Über den nordöstlichen Ausgang wechseln Sie die Ebenen. Die Panels bei Punkt 1 müssen geöffnet werden, damit der Sprengstoff eingesetzt werden kann. Bei »2« öffnet ein Knopf eine Lücke im Energiefeld. Der Energiespender im angrenzenden Raum liefert zwar Saft, der jedoch beim Sprung mit den Jump Jets gleich wieder verbraucht wird. Bei Punkt 6 befindet sich ein Zugangs-Panel, das den Durchgang zu Raum 5 freigibt. Verbinden sie »1« mit »1« (blau), »3« mit »4« (gelb) sowie »4« und »5« (lila). Das Gitter bei Punkt C schließt sich nach dem Passieren, so daß man im Falle des Ablebens lieber einen alten Spielstand laden sollte.

Nach dem Ausschalten der Antennen erhält man von Rebecca die Anweisung, die Zerstörung der Station einzuleiten. Dazu braucht man den Autorisierungscode. Aus der Cartridge bei Punkt 9 ist zu entnehmen, daß der Code auf die Computernodes verteilt ist. Also läuft man nochmal alle Etagen ab und sammelt von den Monitoren die Ziffern 7,5,2,6,4 und 1. Jetzt wieder hoch zum Reaktorlevel (siehe dort).



Von der Infrarotsicht bis zu den Jump Jets ist alles vorhanden

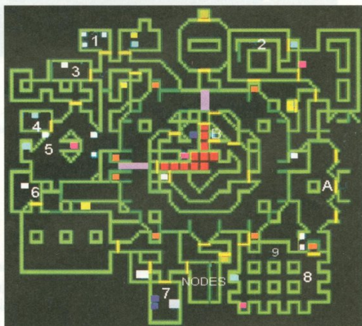


Die siebte Etage
Punkt 3: Zugangskarte
Punkt 4: Zugangskarte
Punkt 5: Lagerraum mit vielen Vorräten
Punkt 8: Central Hub Enable.
Punkt 9: Büro des Systemverwalters.
Punkt A: Shield
Punkt B: Zugangs-Panel.Rot 1-3.Lila 2-1.Blau 3-2
Punkt D: Zugangs-Panels.
Punkt E: Sturmgewehr
Punkt F: Regenerationsraum & Energiespender

Level 8: Security Level

Die Tür im Raum vor dem Aufzug öffnet automatisch, wenn man sich vor sie stellt – allerdings nur, wenn man in der fünften Etage schon versucht hat, mit den Lifepods zu entkommen und die Nachricht, die man beim folgenden Etagenwechsel von 7 nach 8 erhält, kennt.

Bei Punkt 1 befindet sich die Group-4-Access-Card. Der Schalter im Raum daneben deaktiviert die Energiebarriere auf dem Gang. Bei Punkt 2 finden Sie nicht nur ein Sturmgewehr, sondern auch einen Knopf, der die Energiebrücken abschaltet. Um den Energiespender bei Punkt 5 benutzen zu können, muß die Sicherheitsstufe abgesenkt und dann der dortige



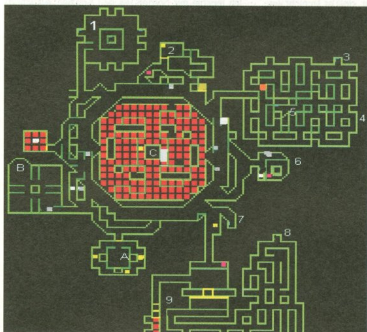
Die achte Etage
Punkt 3: Shield V3 und Magpulse
Punkt 4: Enviro-Anzug V2, Rail Gun und Plasmagewehr
Punkt 6: Security-Zugangskarte.
Punkt 8: Der Knopf öffnet die Aufzugtüren im selben Raum
Punkt 9: Lampe V3
Punkt A: Türen, durch Cyberlocks verschlossen

Knopf gedrückt werden. Sie sollten sich in acht nehmen, da die Gegner sich sowohl am Boden, als auch in Wandöffnungen sowie über Ihnen befinden. Tasten Sie sich mit vollen Energiereserven im Schatten der Wände zum Lift im Nordwesten vor. Von dort aus geht's im Uhrzeigersinn weiter. Nachdem man die Energiebrücken aktiviert hat und im Norden an den Aufzug gelangt, kann man Diego entgültig ausschalten und ihm dann die Zugangskarte abnehmen.

Level 9: Bridge

Um an den Cyberjack im Kern zu kommen, muß man zunächst drei Energiebarrieren beseitigen und dann den bei Punkt 6 gefundenen Chipsatz in die Programmstation (Punkt B) einsetzen. Drücken Sie bei Punkt 1 die Knöpfe in der Reihenfolge des Öffnens. So gelangen Sie zum Zugangs-Panel in der Mitte, das durch folgende Kombination überwunden wird: »1« links auf »4« rechts, »2« auf »3«, »3« auf »2« sowie »4« auf »1« legen. Daraufhin verschwindet die erste Energietür.

Bei Punkt 8 wird's etwas knifflig, da es nichts bringt, die Autobomben zu zerstören. Schalten Sie am besten die Schilde ein und die Turbo Motion Hardware



Die neunte Etage
Punkt 2: Shields V4 (energiesparend), First Aid
Punkt 3: Nav Unit V4
Punkt 4: Jump Jets V3
Punkt 5: Zugangs-Panel für zweite Tür (1-2, 2-3, 3-4, 4-1)
Punkt 6: Teleport zum isolinearen Chipsatz
Punkt 7: Rail Gun
Punkt 9: Turbo Motion V2
Punkt A: Target Identifier V4 and First Aid Kits
Punkt B: Programmeingabestation
Punkt C: Cyberjack

auf »Skate«. Versuchen Sie dann, an den Seitenwänden entlang bis zum Panel zu gelangen. Dieses dann aufgrund des Zeitmangels unbedingt mit einer Logic Probe lösen – voilà, die dritte Tür ist offen.

Der Kern ist natürlich schwer bewacht, also setzen Sie das Plasmagewehr ein. Im Cyberspace (bei Punkt C) gilt es nun, Shodan zu finden und mit den Pulser zu vernichten. Wer sich fragt, wie Shodan aussieht, sollte sich nochmal die Einleitung angucken. Wir wissen, daß wir im richtigen Raum gelandet sind, sobald der Bildschirm plötzlich mit elektronischem »Schnee« unterlegt ist. Trifft man Shodan nicht schnell genug, so geht man leider selbst drauf – da hilft auch die Recall-Software nichts. Hat man's aber geschafft, darf man den etwas kurz geratenen Abspann bewundern. Na, wie wär's mit einem Neustart auf der höchsten Schwierigkeitsstufe?

(la)

KOMPLETTLÖSUNG »THE HORDE«

BELLUM VERSUS HORDLINGOS MULTOS

Dominik Schelshorn entdeckte die Memoiren von Sir Chauncey. Sie berichten vom Kampf gegen »The Horde« im Reiche Franzpowanki und sind der Kuh Lisa gewidmet.

Die Shimto-Ebenen

Nachdem ich das Leben meines Königs gerettet hatte und zum Ritter geschlagen wurde, teilte mir der Kanzler die Shimto-Ebenen als Lehen zu. Sie liegen südlich vom Schloß. Im ersten Jahr konnte ich nur Bäume fällen und pflanzen, um an etwas Geld zu kommen. Bereits Ende des Frühlings traf ich auf die ersten Hordlinge. Ich fand später heraus, daß es Junghordlinge waren und in der Fachsprache »hordlingus adolescus eatemupium« heißen. Später kamen dann noch die Piranha-Hordlinge bzw. »hordlingium caninus biteum« dazu. Sie waren wesentlich schneller und schwerer zu erwischen. Doch auch sie konnten schließlich meinem mächtigen (und schweren) Schwert Grimthwacker nicht entgehen.

Am Ende des Jahres forderte der Kanzler die ersten Steuern von mir. Das Fällen der Bäume brachte mir während des Jahres genügend Goldstücke ein, so daß ich seinen Forderungen nachkommen konnte.



Mit Hilfe von Miet-Rittern und Ihrem mächtigen Schwert bekämpfen Sie die Hordlinge

Beim fahrenden Händler entschloß ich mich, das Rezept für die Fleischkeule zu kaufen. Das Recht auf Ritter erschien mir noch nicht notwendig.

Spätestens im zweiten Jahr hatte ich mit dem Holzfällen genug Goldstücke verdient, daß ich mir die erste Kuh kaufen konnte. Obwohl der Anschaffungspreis mir zunächst ziemlich hoch erschien, brachte der Wiederkäuer jedes Vierteljahr 25 Goldstücke ein. Nach und nach folgten dann weitere treue Vierbeiner. Ich erkannte schon bald, daß der Schutz der Kühe an oberster Stelle stand. Sie schienen für die Hordlinge eine Delikatesse zu sein und wurden mit Vorliebe angegriffen. So manche angeknabberte Kuh mußte ich mit raschem Schnitt aus dem Magen eines Hordlings retten.

Auch wenn ich so das Leben einiger Kühe und Dorfbewohner rettete, war mir klar, daß es so nicht weiter gehen konnte. Die Zäune, die ich aufstellte, wurden kurzerhand eingerissen und die Fallgruben, die zwar eine tödliche Wirkung auf jeden Hordling hatten, waren nur einmal verwendbar und auf Dauer zu teuer. Ich sparte also mein Gold und konnte mir so am Ende des Jahres nach den Steuern das Recht auf Ritter erkaufen.

Von da an nahm ich mir vor, meine Taktik zu ändern. Mit Hilfe der Ritter baute ich im dritten Jahr ein System auf, das zugleich meine Kühe als auch das Leben der Dorfbewohner schützen sollte. Ich erreichte dies, indem ich einen Ritter an die Seite eines Hauses stellte. Neben den Ritter stellte ich zwei Kühe, so daß sie sich gegenüber standen. Stünde zum Beispiel westlich von einem Haus ein Ritter, so setzte ich eine Kuh nördlich, und eine Kuh südlich im unmittelbaren Umfeld des Ritters. Auf diese Weise wurden das und Kühe geschützt, eine Abgrasung des Bodens weitgehend vermieden und ich erhielt pro Vierteljahr 20 Goldstücke Gewinn. Diese System bewährte sich dermaßen, daß ich beschloß, es auch in Zukunft anzuwenden.

Im gleichen Jahr traf ich auf einen neuen Gegner. Es war der Juggernaut-Hordling (»reddus giganticus extradummus«). Ich muß zugeben, daß ich zunächst meine Schwierigkeiten hatte, mit diesem Kerlchen fertig zu werden. Ich fand jedoch schnell heraus, daß er für meine Ritter kein allzu großes Problem war. Und mir gelang es, mit der Hilfe von drei bis vier saftigen Fleischkeulen, diesen Koloß zunächst einmal anzuhalten und dann über den Styx zu schicken.

Einmal entdeckte ich in der Nähe des Dorfes ein Loch. Als dann auch noch der Kopf eines Hordlings herausschaute, entschloß ich mich kurzerhand, das Loch mit der Schaufel zuzuschütten. Ein anders Mal hatte ich ein solches Loch übersehen und prompt krochen am Ende der Jahreszeit ein paar Hordlinge heraus. Weiterhin fand ich ein rotes Gebilde aus zwei Ästen, daß sich schnell als eine Art Teppich über das Gebiet zog und dem dann nur mit der Schaufel beizukommen war. Später erzählte man mir, daß dieses Geflecht »Fungus Kudzu« genannt wird.

Im Winter des dritten Jahres verkaufte ich all meine Kühe, behielt jedoch aus Vorsicht den einen oder anderen Ritter. Außerdem holzte ich alle umliegenden Bäume ab. Nachdem ich dann beim Kanzler meine Steuern bezahlt hatte, wurde ich in das Schloß zurückgeschickt. König Winthrop ernannte mich dort zum »Meister der Shimto-Ebenen«.

Das Waldreich von Alburga

Ich machte mir Sorgen um den Kanzler. Als ich zu ihm kam, sah ich gerade noch, wie er eine Puppe hinter sich versteckte, die mir ziemlich ähnelte...

Der Kanzler nannte das Waldreich von Alburga als mein nächstes Lehen, das östlich vom Schloß liegt. Er meinte, ich solle die Wälder abholzen, um die Hordlinge zu vertreiben. Sobald ich jedoch in meinem Lehen angekommen war und die großartigen Waldbestand sah, beschloß ich, keinen einzigen Baum zu fällen. Mit den Goldreserven aus den Shimto-Ebenen baute ich auch hier mein System aus Rittern auf, wie es sich schon bewährt hatte.

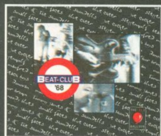
Ende des Frühlings traf ich Jaia, Königin der Waldgeister. Sie bat mich ihren Wald zu schützen und zu erhalten. Ich schwor mir darauf, die Bäume zu schonen und, wenn es Not tut, weitere zu pflanzen. In Alburga fand ich die gleichen Hordlinge wie auch in den Shimto-Ebenen. Zu ihnen stieß jetzt noch der Waldhordling (»hordlingium pygmyus aggravatum«) und der Shamanen-Hordling, auch »hordlineum magicus irritatem« genannt. Letzterer sollte mir von nun an öfters begegnen. Ich zähle ihn zu den gefährlichsten Hordlingen. Zum einen besitzt er die Fähigkeit sich vom einem Punkt zum anderen zu teleportieren, so daß es schwer ist, ihn festzunageln. Zum anderen speit er mit seinem Stab Feuer und fackelt so ganze Häuser ab. Doch was ihn am gefährlichsten macht, ist seine Begabung, meine treuen Ritter zu verhexen. Mit seinem Spruch »Kill Chauncey« bringt er sie dazu, mich anzugreifen und die Kühe schutzlos zu lassen. Es war also oberstes Gebot, mich um diesen Hordling zu kümmern, der zum Glück immer einzeln erscheint.

Am Ende des Jahres brachte der Händler drei neue Dinge mit. Es waren das Recht auf Bogenschützen, ein Vorläufer des Flammenwerfers und ein Heilstein. Von all diesen Dingen ist nur der Stein brauchbar. Die Bogenschützen sind einfach zu träge, zu ver-



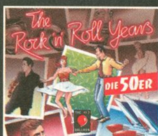
Aktiv-CD statt Matt-Scheibe

Rock Hysterie



Das ganze Spektrum der Jahre '68 und '69. Mit Original-Einspielungen aus den ersten legendären Beat-Club-Sendungen.

Beat-Club '68
Kat.-Nr. 76896-40025-2
DM 79,95*



Das interaktive Rock 'n' Roll-Lexikon. Mit Musikbeispielen, Videoclips, Superquiz und einer gehörigen Portion Zeitgefühl.

The Rock 'n' Roll Years – die 50er
Kat.-Nr. 76896-40024-2
DM 79,95*

*unverbindl. Preisempf.

CD-ROM

Wenn die Stars der 50er Jahre und die alten '68er auf CD-ROM losrocken, wird Rock History zur Rock Hysterie. Diese Scheiben sind Zeitgeist-Dokumentationen und musikalische Leckerbissen in einem.

See you soon.

Im Vertrieb der



letzlich und somit auch zu teuer. Der Flammenwerfer ist eine nette Spielerei, jedoch mit Vorsicht zu genießen. Ich hatte mir bis zu diesem Zeitpunkt nur das Recht auf Ritter und das Rezept für die Fleischkeule gekauft. Der Rest war zum größten Teil zu teuer oder einfach nicht notwendig.

Nach dem dritten oder vierten Jahr wurde ich von der Königin Jaia für meine Verdienste entlohnt. Das Geschenk war ein Paar Siebenmeilenstiefel, das mir im Laufe der Jahre so manchen Dienst erwiesen hat. Im Winter des vierten Jahres verkaufte ich wieder alle meine Kühe. Nachdem ich beim Kanzler meine Steuern beglichen hatte, befahl er mir, an den Hof von König Borgo zu gehen. Ich traute der Sache nicht so ganz und ging zurück zum Schloß von König Winthrop. Dort angekommen hörte ich, wie der Kanzler mich des Hochverrats beschuldigte. Er mußte seine Beleidigungen zurückziehen, als ich den Thronsaal betrat. König Winthrop ernannte mich zum »Beschützer des Waldreiches von Alburga«.

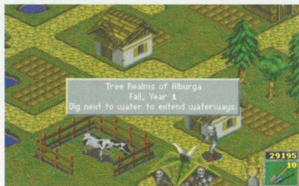
Die Sümpfe von Buuzal

Der Zustand des Kanzlers wurde immer bedenklicher. Es schien ihm Freude zu machen, einmal in der Woche mit seinen Fingernägeln auf einer Schiefertafel zu kratzen um dabei die seltsamsten und schmerzhaftesten Töne zu erzeugen. Er teilte mir die Sümpfe von Buuzal als neues Lehen zu. Sie liegen weit im Süden, hinter den Shimto-Ebenen. Langsam beschlich mich das Gefühl, daß der Kanzler mich nicht unbedingt mochte.

Mein neues Lehen wirkte anfangs nicht minder unfreundlich. Bald jedoch kam ich darauf, daß ich die Kühe und Ritter auch mitten in den Sumpf stellen konnte. Indem ich Bäume pflanzte half ich mit, neuen Boden aus dem Sumpf für Felder und Häuser zu gewinnen. Ich wich etwas von meinem System, das ich sonst verwendete ab und stellte um das Dorf einen Kreis aus Rittern mit je zwei Kühen auf. Damit erlaubte ich den Dorfbewohnern, die trockenen Flächen in ihrer Umgebung zu nutzen und sich frei zu entfalten. Während der Zeit vergrößerte ich den Kreis aus Rittern und Kühen immer mehr.

Mit den wenigen Hordlingen, die dennoch diesen Kreis durchbrachen und ins Dorf gelangten, wurde ich leicht fertig. Die Spezialität dieser Gegend war der Sumpfhordling (»gatorus albertasaurus«), der einem roten Krokodil ähnelt. Er bewegt sich schnell in Sumpf und Wasser, kommt jedoch auf festem Boden kaum von der Stelle.

Am Ende des Jahres verkaufte der Händler eine Allianz mit dem Drachen Roscoe. Ich rate davon jedoch ab. Ich träumte einmal, daß ich von ihr Gebrauch machte. Der Feuerstrahl des Drachen richtete mehr Schaden an, als es die Hordlinge jemals gekonnt hätten. Innerhalb eines Vierteljahres verlor ich über die Hälfte meiner Kühe, einige meiner Ritter wurden gegrillt und mehr als die Hälfte des Dorfes mit seinen Bewohnern vernichtet. Irgendwie war mir danach die Lust vergangen, dies noch einmal auszuprobieren.



Glückliche Kühe sind die wichtigste Einnahmequelle

Im Winter des fünften Jahres verkaufte ich dann alle Kühe und wurde zurück an den Hof geschickt. Kaum war ich dort angelangt, ging das Gerücht um, ich hätte die Pocken aus Buuzal eingeschleppt. Der Kanzler war der Meinung, ich sollte in Quarantäne gehen – im Kerker. Als er jedoch sah, daß sich diese Pocken leicht mit den Fingern wieder entfernen ließen, just als wären sie nur aus irgendwelchen Gründen aufgeklebt, mußte er davon absehen.

Die Wüste von Kar-Nyar

Meine Befürchtungen um den Kanzler wurden immer mehr bestätigt. Ich fand ihn in seinem Zimmer, während er mit zwei Puppen spielte. Bevor ich irgendetwas sagen konnte, nannte er mir die Wüste von Kar-Nyar als neues Lehen, die westlich des Schlosses liegt. Meine erste Aufgabe war es, dort zunächst einmal Bewässerungskanäle anzulegen, um die Wüste fruchtbar zu machen. Auch die Kühe stellte ich in die Nähe des Wassers auf, da sie sonst den Boden allzuschnell wieder in Sand verwandeln. Ansonsten war es, wie es sich herausstellte, mehr als zuvor nötig, daß die Häuser von Rittern geschützt wurden. Es mußten sogar Felder herhalten, um den nötigen Platz zu schaffen.

Ich traf hier auf den Wüsten-Hordling, »biggus diggus« gennannt. Im Grunde sah er aus wie eine Mischung zwischen einem Karnickel und einem Einhorn mit gelben Flecken. Die Art, wie er sich auf Sandflächen bewegte, läßt darauf schließen, daß noch ein Maulwurf mitmischt. Bald fand ich heraus, daß diese Wesen das Wasser scheuen. Dies brachte mich dazu, im Laufe der Zeit das gesamte Dorf mit einem Wassergraben zu umgeben, den ich an bestimmten Stellen zu einem See erweiterte, so daß Jung- und Piranha-Hordlinge darin ertranken.

Dadurch entstand eine gewisse Arbeitsteilung. Während die Ritter sich um die Hordlinge im Dorf kümmerten, war es meine Aufgabe, zunächst eventuelle Shamanen zu beseitigen, danach den Wassergraben zu überqueren und die Wüsten-Hordlinge über den Jordan zu schicken. Hierbei leistete der Heilungsstein ab und zu gute Dienste. Eine Kombination aus der magischen Flöte und dem Morgenstern war ebenfalls sehr effektvoll, jedoch nicht gerade billig.

Im Winter des sechsten Jahrers verkaufte ich den wieder alle Kühe und ging zurück ins Schloß. Aufgrund meiner Verdienste wurde ich zum »Obersten Pascha der Wüste von Kar-Nyar« ernannt.

Die Eiswelt von Vesh

Als ich danach zum Kanzler ging, um mein neues Lehen zu empfangen, probierte sich dieser als Alchimist. Er bat mir etwas von dem Gebräu an, und ich leerte es auf einen Zug. Er schien etwas erstaunt, daß ich darauf keine Wirkung zeigte. Dann gab er die Eiswelt von Vesh, die nordöstlich vom Schloß liegt, als mein neues Lehen an.

Als ich im Lehen ankam, wurde mir die Bedeutung des Namens bewußt. Nahezu der gesamte Boden war mit Schnee bedeckt, Flüsse und Seen vereist. Ich mußte einen Weg finden, den Schnee aufzutauen. Ich bekam den Rat, Kühe auf eisige Flächen zu treiben; tatsächlich verschwand der Schnee dann innerhalb eines Vierteljahres. Somit hinderte mich nichts mehr daran, mein altbewährtes System aus Rittern aufzubauen. Ab und zu stellte ich Kühe auf ein anderes Gebiet und ließ die entstandene Grasfläche von den Dorfbewohnern bebauen.

Nach kurzer Zeit traf ich dann auf den Eis-Hordling (»hordus freezus buttoffium«). Dieser Kreatur macht es den größten Spaß, mich mit Schneebällen zu bewerfen. Auf die gleiche Weise reißt sie auch das eine oder andere Haus ein. Betritt dieser Hordling eine Grasfläche oder ein Feld, wird der Boden sofort wieder vereist bzw. mit Schnee bedeckt.

Ich blieb sieben Jahre lang in Vesh. Danach wurde ich ins Schloß zurückbeordert. Innerhalb der 25 Jahre, die an mir spurlos vorübergegangen sind, glaubte ich ganz Franzpowanki von den Hordlingen befreit zu haben. Dennoch war ich überrascht, als ich von der Absicht König Winthrops erfuhr, mich zu seinem Thronfolger zu ernennen.

Der Haß des Kanzlers auf mich brach nun völlig hervor und er begann mich öffentlich zu beschimpfen. Das Entsetzen des gesamten Hofstaates vergrößerte sich noch, als er sein wahres Wesen zeigte und sich vor allen Augen in den König der Hordlinge verwandelte. Furchtlos schmetterte ich ihm mein Schwert Grimthwacker entgegen, das jedoch sein Ziel verfehlte. In der größten Not ergriff ich dann eine Fleischkeule und stopfte damit im wahrsten Sinne des Wortes dem Kanzler-Hordling das Maul. (hl)

Mitsumi FX300 ind. Treiber 339,95 DM

CD Anwendungen

Pegasus 5.0	**29,95**
Pegasus 4.0	**29,95**
Night Owl 13	**35,95**
10.000 Cliparts	**29,95**
Simtel 20 9/94 (2 CDs)	**27,95**
CICA Windows	27,95
Falk-Stadtpläne (single) Win	47,95
OS/2 Hobbes	26,95
Thunder 1.0	19,95
Winware Vol. 6 neu	23,95

CD Lexika

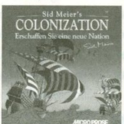
Autos auf CD	49,95
Alles über HiFi	35,95
Bertelsm. Univ. Lexikon neu	89,95
Führerscheinprüfung	79,95
Video	32,95

CD Sound

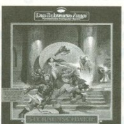
Prince Interactive	99,95
Woodstock	69,95



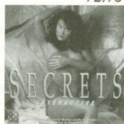
Falcon Gold, CD
Luftkämpfe bis zum Abwinken!
72.95



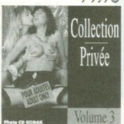
Colonization, 3.5"
Sid Meiers neueste Schöpfung
99.95



DSA Sternenschweif, 3.5"
Das Schwarze Auge geht in die nächste Runde!
75.95



Secrets Interaktiv*
Der interaktive Film. Entdecken Sie das Geheimnis!
79.95



Collection Privée Vol. 3*
Eine Foto-CD mit atemberaubenden Schönheiten!
49.95



VTO Love Pictures*
Treresas Clip-Collection Nr. 3
32.95

CD Erotik*

Photo CDs

Busen 1+2	je 39,95
Busen extra 1+2	je 39,95
Pleasure 1+2+3	je 39,95
Thai Bondage	69,95
Collection Privée 1+2+3	je 49,95
Tast of Erotic Sampler	15,95
Pleasure No. 114	39,95
Lack und Leder 1 + 2	je 69,95
Aktfotografie True Color	
Jennifer, Carmen, Tamara oder Natalie	je 29,95
My Asian Collection 1+2	je 21,95
Pin up Girls 1+2	je 29,95
Winjoy 1-6	je 69,95
XXX-treme	32,95
Dirty Teenies	69,95
Die Ledermaus	69,95
Die Gummisau	69,95
Extreme Hot Girls	29,95
Erotic 1-8	je 19,95
Doors of Passion	79,95
Girls of Vivid 1+2	je 49,95
Dungeon of Dominance	79,95
Dream Machine	129,95
Nightwatch 2	99,95
Virgins 1+2	je 99,95
Southern Beauties	79,95
Big busty Babes	49,95
Beverly Hills 90296	79,95
Blonde Justice	59,95
Sex 1-3	24,95
Hot Girls 1+2	24,95
Stripping Girls	29,95
VTO Clip Collection 1+2	32,95

CD Spiele

Rebel Assault	**74,95**
Battle Ilse II Scenery	**44,95**
Anstoß Worldcup	84,95
Battle Isle II	83,95
Mad Dog McCree	49,95
Mad Dog II	69,95
Mad TV.	19,95
Megarace	75,95
Theme Park	74,95
Seawolf SSN-21	**88,95**
Falcon Gold	72,95
Doom 2	**79,95**
Civilization & Railroad	62,95
FIFA-Soccer	69,95
Armada	**79,95**
Pinball Dreams DeLuxe	74,95
Strike Comm. & Privateer	84,95
Wingcommander 1+2	62,95
NHL Hockey 94	79,95
PGA-Golf Tour	99,95
Outpost, deutsch	74,95
Myst	84,95

Disk Spiele

Anstoß Worldcup	**52,95**
Theme Park	**75,95**
Die Siedler	**67,95**
Battle Isle 2	79,95
Tie Fighter	74,95

ROT STIFT

fon. 0531 - 273 09 11
fon. 0531 - 273 09 12
fax. 0531 - 273 09 14
BTX Rotstift#
Helmstedter Straße 2
38102 Braunschweig

Preise und Lieferungen freibleibend. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Die angegebenen Verkaufspreise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt., zzgl. Versandkosten. *Bei Erotik-CDs benötigen wir einen Altersnachweis! Versandkosten: CDs u. Software: Vorkasse 9.-; Nachnahme 15.-; ab 200.- Warenwert: frei! Hardware, Express- und Auslandssendungen: nach Aufwand



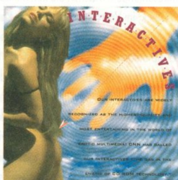


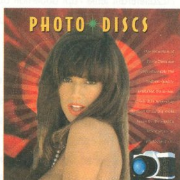


VIRTUAL SEXUALITY

Offizieller Distributer für New Machine Publishing in Europa:

HOFRA Trading GmbH
Postfach 13 10
D-65533 Limburg
Telefon 0 64 31 – 7 10 48
Telefax 0 64 31 – 7 54 71





Menügesteuert, Bedienerfreundlich, High, True Colors, Interaktiv. New Machine Publishing CD-ROM erhältlich für PC und Macintosh. Händleranfragen erwünscht! Weitere Unterlagen über unser vielfältiges Gesamtprogramm erhalten Sie auf Anfrage!



TIPS & TRICKS

KOMPLETTLÖSUNG »TOM LONG«

FRITIER-HILFE

Was, Sie haben zu lange an Tom Long geknabbert und deshalb sind Ihre Pommes verkohlt? Mit Hilfe dieser Lösung wird das nicht mehr passieren, Ehrenwort!

Obwohl der Schwierigkeitsgrad beim neuen McCain-Werbespiel nicht sonderlich hoch angesiedelt ist, benötigt man schon das eine oder andere Stündlein zur Lösung.

PC frißt Freundin

Tom Long betritt den Flur und erfährt von seiner treusorgenden Mutter, daß ein Päckchen für ihn gekommen sei. Trotz längerer Diskussion will sie nicht damit rausrücken, bevor nicht die Hausaufgaben erledigt sind – welche Hausaufgaben? Da aber am Granitgestein von Mamis Hirn nicht zu rütteln ist, läuft unser enttäuschter Protagonist nach rechts in sein Zimmer.

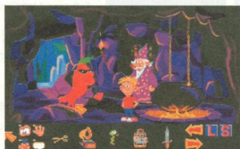
Auf dem Schreibtisch liegt die Sound-Diskette, die er mit dem Computer benutzt. Der infernalische Krach vertreibt Mutti, so daß der Weg zum Briefkastenschlüssel (auf der Kommode im Flur) frei ist. Flugs öffnen wir den Briefkasten und tragen das Päckchen zum PC, wo wir es genauer untersuchen. Im Inventar erscheinen eine Diskette, die Anleitung dazu sowie eine Hardware-Erweiterung. Um letztere in den Computer einzubauen, benötigen wir etwas Werkzeug, welches sich in der Schublade findet. Wir öffnen damit den Rechner, benutzen dann die Hardware, und schließen das Gehäuse wieder. Jetzt legen wir die Diskette ein und staunen über den netten Hologramm-Effekt unserer neuen Software. Leider wird Tom von seiner Freundin gestört, die sich von der Technikgeilheit des Nachwuchshackers tief getroffen fühlt. Im etwas nervigen Gespräch sollte man der jungen Dame schmeicheln, geduldig zuhören und auf das Hologramm hinweisen. Hat man ihr Interesse geweckt, stiefelt das Mädel zum PC – und wird eingesaugt.

Bevor wir unser Dauergrinsen einstellen können, kommt auch schon Vati hereingeschlurft, weil er am Computer arbeiten möchte. Geschwind ruft unser kleiner Held einen Pizzaservice an und bestellt einmal »ohne alles«. Der gleich darauf erscheinende Pizzalieferant lenkt Papi dauerhaft ab, so daß der Computer wieder frei ist. Das Untersuchen des PCs fördert eine Hotline-Nummer zu Tage, die wir natürlich sofort anrufen.

Genau drei Sekunden später steht der Programmierer des unseligen Kidnapp-Spiels im Flur, den wir nicht beleidigen sollten. Stattdessen bieten wir brav unsere Hilfe an, woraufhin wir zusammen in unser Zimmer gehen. Dort sammelt Tom schnell noch das am Boden liegende Buch auf (»Alice im Wunderland«) und benutzt dann den Computer.

Tomatos Reich

Vom Grinse-Teenager zum grinsenden Computer-Sprite – eine tolle Karriere. Tja, wir untersuchen die



Gleich ist Don Tomato nur noch eine Suppen-Zutat

Säule und fahren dann mit dem Fahrstuhl nach unten. Dort müht sich eine Tomate in einem Laufrad ab und versperrt dadurch einen elektrisch verschlossenen Schrank. Wir sprechen das rote Stückchen Elend an, zeigen aber keinerlei Neugierde. Stattdessen nimmt man das Notizbuch vom Tisch und untersucht es. Zurück im oberen Stockwerk benutzen wir das Notizbuch mit dem Laptop, und dann das Portrait, nachdem wir es an uns genommen haben. Fesch als Tomato verkleidet, spricht Tom nochmal mit der Tomate und befiehlt Ihr, das Laufrad zu verlassen. Nun den Schrank öffnen und zwei Objekte einsacken: Ein Rad sowie eine Schallplatte. Das Rad benutzen wir mit dem Generator, der sich daraufhin wegschieben läßt. Durch die sichtbar gewordene Tür gelangen wir auf einen Bahnhof, auf dem die Zeitlok abfahrtsbereit wartet. Der bürokratische Schaffner empfiehlt uns den Kauf einer Fahrkarte – kein Problem, wo doch der entsprechende Schalter seit Jahren nicht mehr besetzt ist... Das Untersuchen der Mitteilung macht uns also wenig Hoffnung, aber die herumliegende Schere nehmen wir trotzdem mit.

Sie benutzen die Schere mit dem Buch und erhalten vom bekannten Wunderland-Hasen dessen Uhr. Diese gibt man dem Schaffner, der zufrieden ist, stellt dann die Weiche auf »Mittelalter« und klettert in die Zeitlok.

Im Mittelalter treffen wir prompt auf Robin Hood. Nachdem die herumliegenden Gegenstände aufgesammelt sind (Ast, Grammophon und Strumpfhose), reden wir mit dem grüngewandeten Helden. Er fordert uns zum Bogenschießen-Wettkampf auf, den wir natürlich verlieren. Macht nichts, wir schlurfen in die Höhle und erhalten nach einem höflichen Gespräch mit Merlin einen magischen Datenhandschuh geschenkt. Wir fordern Robin Hood zum erneuten Wettschießen auf und gewinnen dank des Handschuhs. Robin zeigt sich schwer beeindruckt und begleitet uns zum Schloß des Sheriff. Im Gespräch mit der Torwache sollte man dieser Wein versprechen; kurz darauf findet sich die Wache im Brunnen wieder. Nun untersucht Tom das Fenster, das zur Sheriffstube gehört. Wir nehmen etwas Stroh, befeuchten es mit dem Wassereimer und zünden es dann an der Feuerstelle an.

Jetzt wird der Qualmstengel durchs Fenster geworfen, was den Sheriff auf den Plan ruft. Diesen locken wir in den Brunnen, indem wir die Wache denunzieren. Per Schere wird das Brunnenseil gekappt, so daß der Weg zur Sheriffstube frei ist. Drinnen benutzt man die Schallplatte mit dem Grammophon und nimmt nacheinander die folgenden Gegenstände auf: Kerkerschlüssel, Schlange, Käfig, Würfelspiel und Öllappen. Letzterer macht aus dem mitgeführten Ast eine Fackel, die wir im Schloßhof anzünden.

Nun geht Klein-Long in den Kerker, wo er das Würfelspiel mit den Wachen benutzt, was die Schergen des Sheriffs ablenkt. Wir fangen die Ratte ein (mit dem Käfig) und öffnen die Zellentür mit dem Kerkerschlüssel. Es folgt ein wenig Geschwafel mit der befreiten Helen, woraufhin die Arme verletzt wird. Tom trampelt zurück zu Merlin und macht sachliche Angaben. Der Zauberer weiß Rat und schickt uns auf eine Zutaten-Beschaffungsmission. Zurück im Zeitbahnhof stellen wir die Weiche auf »Wilder Westen« und steigen wieder in die Lok.

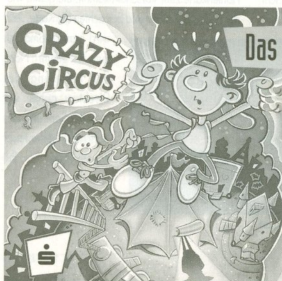
Der wilde, wilde Westen

Im Wilden Westen spricht Tom zunächst mit dem Kombüsenjungen. Machen Sie ihm mit der Behauptung Druck, im Vorratsraum wäre eine Ratte. Nachdem die Tür vom Küchenjungen geöffnet wurde, wird die mitgeführte Ratte befreit (Käfig benutzen) – schließlich will man ja nicht als Lügner dastehen... Drinnen fangen wir die Ratte wieder ein und dürfen zur Belohnung etwas Schiffszwieback und eine Heizer-Montur einsammeln. Letztere wird gleich angezogen, so daß unser Held nun einen dauergrinsenden Heizer darstellt. Zum Schiffsdeck und dann in den Maschinenraum gehen, wo wir mit dem echten Heizer reden. Wir überreden ihn zu einer Pause und untersuchen dann die Plakette. Zurück auf dem Schiffsdeck spricht man den Kombüsenjungen auf den Grafikfehler neben ihm an. Der Bur-

sche wird dadurch wahnsinnig nervös und erstarrt, sobald wir die Signalleine benutzen.
Tom nimmt die Bürste an sich und wackelt wieder in den Maschinenraum. Dort schrubbt er die Plakette mit der Bürste und schaut sich diese nochmals näher an. Nachdem wir uns weitergebildet haben, legen wir den Hebel um – was den besorgten Kapitän des Schiffs herbeizaubert. Der wird in einem Gespräch davon überzeugt, doch besser anzulegen. Auf dem Schiffsdeck versteckt Tom sich in der Transportkiste, die wenig später an Land getragen wird.
Solchermaßen durchgeschüttelt, rächt sich Long Junior an einem unschuldigen Pferd: Der Schweif wird kurzerhand abgeschnippelt (per Schere). Dem Händler hören wir danach geduldig zu und zeigen uns hilfsbereit, woraufhin er mit einem Liebesbrief und etwas Schmierseife herausrückt. Mit Hilfe des Pferdeschweifs verkleiden wir uns, gehen in den Saloon und händigen der Bardame den Liebesbrief aus. Danach unterhält man sich etwas mit ihr, wobei das Gespräch auf einen Westernhelden kommt.
Wir benutzen die mittelalterliche Strumpfhose mit der Bardame, was diese wahnsinnig lustig findet. Voller Dankbarkeit ruft Sie den Westernhelden herbei, den wir mit einer wilden Indianergeschichte vollschwallen (dazu zweimal die zweite Phrase anwählen). Nachdem er betrunken ist, reden wir nochmal mit ihm und versuchen ihn davon zu überzeugen, daß die Nieten seines Gewehrs aus Zinn seien. Später schwenkt Tom dann um und behauptet, sie bestünden aus Silber. Der angesäuselte Held kann der geheimen Logik der Argumentation nicht länger folgen – und verschafft uns eine Silberniete. Wir verlassen den Saloon und gehen zur Anlegestelle, von dort aus aufs Schiff und zurück zum Zeitbahnhof. Die Weiche stellen wir auf »Urzeit« ein und fahren mutig Richtung »Jurassic Park«.
Oh, ein Hab'-mich-lieb-Saurier mit Tellertassen-Augen! Wir kümmern uns aber nicht um den Brontosaurus, sondern um das Dornengestrüpp am Eingang der Höhle: Per Schiffszwieback wird der Weg freigemacht. Drinnen steht ein Regisseur neben einem riesigen Terminal. Der Filmmensch erweist sich als »Mr. Steven« und läßt uns fieserweise nicht an die Tastaur. Wie gut, daß Tom eine Schlange mitführt – er zeigt sie Steven, der fluchtartig die Höhle verläßt.
Nun drücken wir den Knopf neben dem Terminal und gehen zurück zum Bronto-See. Die Liane hochgeklettert und das Ei angeschaut – schon schlüpft ein kleiner Flugsaurier und läßt einige Eischalen zurück. Diese werden aufgeklaubt, bevor wir zum Zeitbahnhof zurückkehren.

Tomatensuppe mit Biß

Tom besucht wieder das Mittelalter. Man gibt Merlin nacheinander die Silberniete und die Eierschale und versucht dann, das Schwert aus dem Stein zu ziehen. Natürlich klappt das erst, wenn wir die Schmierseife benutzt haben. Mit dem Schwert in der Hand tritt Tom Don Tomato entgegen.
Wir sprechen mit dem Oberbösewicht und zeigen uns unterwürfig: Man würde ihm ja sooo gerne dienen und wenn er den Trank auslöffelt, wird er ganz furchtbar stark! Herr Tomato geht darauf ein, beschwert sich aber über die mangelnde Wirkung des Gebräus. Daraufhin kippen wir etwas von der Flüssigkeit aus (Kessel benutzen) und veranlassen Tomato nochmals, von dem Zeug zu trinken. Bei diesem Versuch verliert er allerdings das Gleichgewicht und stürzt in den Kessel. Da nun die letzte Zutat im Suppentopf ist, können wir den Zaubertrank mit dem Schwert anrühren.
Nach einer kleinen Konversation mit dem Programmierer geht's zurück zum Zeitbahnhof und von dort aus ins Labor von Don Tomato. Den Aufzug und dann das Telefon benutzen. Wir sind höflich und gehen nach dem Gespräch durch den neu geöffneten Ausgang. Jetzt muß Tom nur noch das Modemkabel in den Computer stecken – und hat das Spiel gelöst. **(la)**



TIPS & TRICKS

KOMPLETTLÖSUNG »BIFI«

DAUERWURST

Knabbern Sie schon viel zu lange am Salami-Adventure? PC Player-Leser Daniel Stark kennt den Lösungsweg für das »Bifi«-Spiel.

Nachdem Sie die Besucherkarte und die Infrarotkarte erhalten haben, sprechen Sie den Jungen an. Durch den Eingang der Filmstudios und danach ins Vorzimmer gehen. Sie reden mit der Sekretärin und fahren mit dem Lift zum Drehort »Enterhaken«. Ins Nebenzimmer gehen, wo man eine Tonspule erhält. Die Spule tragen wir ins Tonstudio und bitten den Meister um Hilfe. Die entscheidenden Dialogpunkte: 1. »...großes Objekt...«, 2. »...vollem Kollisionskurs...«, 3. »...sagen sie den Fremden...«, 4. »...mein Gerätle geht ja...« und 5. »...ohne Kloakendevice...«.

Gehen Sie danach in die Kantine und bitten Stefan Spülberg um ein Autogramm. Mit Oma Schröder sprechen und herzhaft in die Bifi beißen. Wir besuchen dann den Pförtner und tauschen bei dem Jungen das Autogramm gegen den Ball ein. Ins Vorzimmer gehen und der Sekretärin den kandierten Apfel geben. Durchsuchen Sie im Büro den Papierkorb und die Vase sowie im Vorzimmer den Nippes. Anschließend im Vorzimmer den Computer einschalten (Paßwort »Teddybär«) und die Priorität der Infrarotkarte erhöhen.

Gehen Sie zur Requisite und sprechen Sie mit dem Requisiteur. Dann zur Technikabteilung und dem Techniker den Zettel überreichen. Zum Drehort von Cleveland Jones fahren und mit dem Verrückten sprechen. Gehen Sie dann zum Drehort von Sly Silvester, anschließend in die Denkfabrik und sprechen dort mit dem Mann. Als nächstes reden wir in der Kantine Stefan Spülberg an. Schließlich die Sprechanlage im Büro des Direktors benutzen. (Achtung, seltsamer Besucher).

Sie gehen nun zur Maske, holen das Kostüm aus der Vitrine (öffnen mit Haarnadel) und nehmen es mit. Die Packung Kaugummi hinter dem Pinguin mitnehmen und essen (den Kaugummi, nicht den Pinguin). In der Denkfabrik lesen wir das grüne Drehbuch, das auf dem Tisch des Autors an der Tür liegt. Kleben Sie das Tattoo auf das Kostüm; anschließend geht's zum Drehort von Sly. Hier werfen wir im Nebenzimmer den Ball auf den Dinosaurier.

Sie nehmen die Gagbrille mit, gehen zum Pförtner, überreichen ihm die Gagbrille und nehmen dafür die andere Brille mit. Damit zum Techniker und ihm die Brille anbieten, bevor wir die Zeitung betrachten.

Sie marschieren jetzt zum Drehort von Öliens III und sprechen mit dem Schauspieler. Den Knopf neben der Tür drücken und die Stahltür wird sich öffnen. Im Nebenzimmer den Schlüssel für den Hebel benutzen; damit wird der Schauspieler befreit. Am Drehort von Beverly-Holz benutzen Sie die Fotokabine, indem Sie die 2 Mark einwerfen. Dann verwendet man im Vorzimmer des Direktors die Schere, um die Bilder zu zerschneiden. Erst den Kaugummi und dann den Sicherheitsausweis auf das Paßbild kleben. Sie gehen dann zur SFX-Abteilung und nehmen die Rakete sowie das Pyrotool mit.

In der VIP-Lounge spricht man mit dem Mann hinter der Tür. Nächste Station ist der Drehort des Bifi-Spots, wo Sie einen Saboteur treffen. Wenn er abgehauen ist, nehmen wir die Perücke mit. In der Maske trifft man den Saboteur erneut. Fragen Sie ihn solange aus, bis er Ihnen einen Schlüssel gibt, mit dem man in der VIP-Lounge den Zauberer befreit. Nachdem jener sich in ein Buch verwandelt hat, nehmen wir es mit und lesen darin.

In der Requisite geben wir jetzt die Perücke zurück und nehmen Spritzpistole sowie Leuchtfarbe. Nachdem der Requisiteur gegangen ist, wird der Schrumpfkopf mit Ihnen sprechen. Gehen Sie zum Drehort von Sly und füllen die Spritzpistole an der Quelle mit Wasser. Die Spritzpistole tauscht man mit dem Jungen gegen eine Ente. Am Drehort von Cleveland Jones sprengen wir die Brücke, gehen danach ins Nebenzimmer und schütten die Leuchtfarbe in die Mulde. Dann füllen Sie am Drehort von Sly Silvester den Eimer mit Wasser und erhitzen ihn. Ins Nebenzimmer gehen und vom Schauspieler den Wagenheber borgen. Damit schiebt man im Nebenzimmer der VIP-Lounge die Kiste weg.

Wir klettern nach unten und folgen den roten Pfeilen. Am Ende die Karte vom Skelett nehmen und zurück zum Schrumpfkopf gehen. Wenn Sie ihm die Ente geben, wird er folgendes Gedicht aufsagen: »Zwei Elemente, die sich hassen, die müssen hier zusammenpassen. Der Quell der Antwort muß hinauf, so löst Du das Geheimnis auf. Und nutzest Du die Karte dort, so findest Du gesuchten Ort.«

Sie bringen jetzt den Wagenheber zurück und gehen zum Drehort von Sly. Hier das Wasser kochen und die Karte über den Dampf halten, damit eine Höhlenkarte zum Vorschein kommt. Sie gehen wieder in die Elchshöhle und betrachten die Karte. Jetzt wird man automatisch zum Ziel geführt. Nach der Befreiung des Direktors gehen wir zum Bifi-Spot und das nahrhafte Abenteuer hat ein Ende. (hl)

ETAGENÜBERSICHT DES FILMSTUDIOS

Erdgeschoß: Ausgang zum Pförtner, Vorzimmer und Büro des Direktors, VIP-Lounge

1. **Etage: Requisite, Technikabteilung, Denkfabrik**
2. **Etage: Maske, SFX-Abteilung, Tonstudio**
3. **Etage: Drehort (Raumschiff Enterhaken) + Nebenraum**
4. **Etage: Drehort (Sly Silvester) + Nebenraum**
5. **Etage: Bifi-Spot, Kantine**
6. **Etage: Drehort (Cleveland Jones) + Nebenzimmer**
7. **Etage: Drehort (Öliens III) + Nebenzimmer + Geheimtür; Drehort (Beverly Holz 08-15) + Fotokabine**



Ohne Kloakendevice kein »Raumschiff Enterhaken«



Dieses Puzzle ist mir wurst

KOMPLETTLÖSUNG
»DREAMWEB«

AUSGETRÄUMT

Wer bei »Dreamweb« festhängt, findet hier Hilfe. Oder wollen Sie die finsteren Sieben etwa gewähren lassen?

Die Handlung beginnt im Bett Ihrer Freundin. Nach dem Ankleiden sacken Sie den Schlüssel aus der Mikrowelle, die Kreditkarte aus Ihrer Brieftasche sowie Eden's Cartridge ein. Per Lift geht's nach unten in die Garage, wo wir einen herumliegenden Schraubendreher mitgehen lassen. Als erstes sollten Sie dann zur Bar trippeln, vor deren Betreten eine der herumliegenden Flaschen mitgenommen wird. Ihr gemeiner Chef hat Sie zwischenzeitlich gefeuert, zahlt Ihnen aber wenigstens noch zwei Wochengehälter aus. Mit der so gestärkten Kreditkarte in der Hand geht's ab nach Hause.

Ihre Raumnummer lautet 5106. Drinnen sollten Sie das Messer ins Inventar stecken und Eden's Cartridge in das Interface. Monitor benutzen und als »Ryan« einloggen, danach das Paßwort (»Blackdragon«) eingeben. Lesen Sie nun sämtliche Nachrichten, inklusive der auf dem Cartridge. Letzteres wird danach mit dem Modul ausgetauscht, das auf dem Boden herumliegt und die Aufschrift »Important« trägt. Wiederum einloggen und die gespeicherte Meldung lesen. Jetzt kann Ryan beruhigt das Haus verlassen und seinen Kumpel Louis heimsuchen, dessen Türschloß mit 5238 geöffnet wird. Schnappen Sie sich in der Toilette die Schuhe und sprechen Sie mit Louis. Nun die Clubcard aufklauben und zur Pool Bar fahren. Dort reden wir erst mit dem Mann am Eingang und benutzen dann die Card am Türschloß.

Unterhalten Sie sich drinnen kurz mit dem Barkeeper und marschieren Sie dann nach links. Nachdem Ryan die Treppe hochgegangen ist und das Schloß mit 5222 geöffnet hat, trifft er auf Silverman. Von diesem erhält unser Protagonist gegen Geld seine Kanone. So gerüstet geht's zum Hotel, wo das Restguthaben für ein Nobelzimmer draufgeht.

Eine Kiste für Sterling

Der Lift bringt uns zum richtigen Stockwerk, doch der eigene Raum ist uninteressant. Aus dem Flur jedoch sollte beim »Fire Point« die Axt mitgenommen werden. Zurück im Lift erst die Bedienungsleiste und dann das Kabel mit dem Messer bearbeiten. Nun ist der Aufzug blockiert, so daß der Handgriff benutzt und dann hochgeklettert werden kann. Die Lifttür läßt sich mit der Axt öffnen, wonach es ein wenig hektisch wird: Schalten Sie mit der Axt den ersten Leibwächter aus und erschießen Sie dann den zweiten. Nach links und danach nach unten gehen, wo sich gerade Crane vergnügt. Nicht labern, sondern schnell abdrücken: Schon haben wir den ersten der Sieben erledigt.

Im Dreamweb mit dem Hüter reden, danach zweimal nach unten und einmal nach rechts gehen. Öffnen Sie die richtige Tür und benutzen Sie drinnen



den Schlüssel aus der Mikrowelle. Jetzt kann Ryan nach Hause gehen und die zwischenzeitlich geänderten Newsnet-Nachrichten lesen. Danach sucht man die Channel-6-Studios auf, die von zahlreichen Soldaten abgeriegelt werden. Laufen Sie um das Gebäude herum und erschießen den Portier. Nun können Sie durchs Fenster greifen und die Tür entriegeln. An der Rezeption liegt unter dem Katalog eine Passcard, mit der man durch die untere Tür im linken Gang kommt. Wir öffnen mit dem Schraubendreher den Sicherungskasten und entnehmen eine Sicherung. Jetzt an der Rezeption vorbei nach rechts in den Storeroom gehen. Von dort aus die Leiter hochklettern und in der Winden-Steuerung die Sicherung austauschen. Es ist vorbei, Nummer Zwei!

Ryan schwatzt im Dreamweb abermals mit dem Hüter. Nach unten laufen und den Kristall nehmen, dann links die richtige Tür öffnen und wie gewohnt verfahren. Gehen Sie in Eden's Appartment (Türcode 2865) und benutzen Sie den Organizer, bis Sie die Adresse von Sartain gefunden haben. Nun schnell dorthin düsen und das Schloß mit 7833 öffnen. Drinnen den Computer in Stücke schießen.

Jetzt nach links in den Lift huschen, hochfahren und draußen sofort den Kristall benutzen. Untersuchen Sie die Aktentasche und lesen die Geheimpapiere durch. Dann nach rechts gehen, die Treppe hoch und den Helikopter abschießen. Somit wäre auch Nummer 3 beseitigt.

Chapel und Underwood

Im Dreamweb wie üblich verfahren, die richtige Tür ist im ersten Gang rechts. Ryan wacht in einer Tiefgarage auf und klaut die Drahtzange vom Laster. Jetzt geht's zu Chapel, die aber bereits in ihrer Wohnung mit einer Plasmabombe Bekanntschaft schließen durfte. Der Polizist läßt uns nicht durch, stattdessen hangeln wir uns über die Mauer. In den Trümmern das Bild anschauen, das angeschmolzene Cartridge nehmen und wieder zurückklettern.

Als nächstes das Bootshaus aufsuchen, wo das lose Geländerstück eingesteckt und die Flasche mit Abwasser gefüllt wird. Gehen Sie nun nach rechts und buddeln dort den Verteilerkasten frei. Per Geländerstück wird der Deckel aufgebrochen und dann die Flasche auf die Kabel entleert, was zu einer kleinen Explosion führt. Jetzt können Sie nach rechts gehen und den Balkon hochklettern. Durchs Fenster gelangt man nach innen, wo Frau Underwood schwerverletzt am Boden herumkrabbelt. Ryan ist nicht zimperlich und setzt sein geliebtes Schießeisen ein, um auch Nummer 5 abzuhaken.

Wir schlurfen nun nach Hause und sehen uns per Interface Becketts Cartridge an. Nach dem Einloggen als »Beckett« kommt Ryan mit etwas Überlegen auf das richtige Paßwort: »Septimus«. Die Nachricht lesen und zur Kirche eilen, in die man durch das rechte Tor kommt (per Drahtschere). Nehmen Sie in der Kirche die Hand mit und setzen diese in den Altar ein, nachdem das Tuch auf den Boden geworfen wurde. Beide Kronleuchter hinterherwerfen und dann den Altar verrücken.

Unten untersuchen wir die Schale, was uns einen Edelstein einbringt. Dann das Grab öffnen und den Stein sowie die anderen beiden Klunker aufklauben. Das Einsetzen der drei Edelsteine öffnet einen versteckten Durchgang, so daß Sie nach rechts und dann nach oben gehen können. An der Statue muß nun jenes Zeichen eingestellt werden, das mehrmals im mitgelieferten »Diary of a mad? man« zu finden ist. Jetzt alle erreichbaren Gänge und Räume nach Steinbrocken (rocks) absuchen, bis Sie acht Stück gesammelt haben. Diese allesamt in den herumstehenden Karren laden und denselben anschieben. Durch die enstehende Öffnung und daraufhin nach links gehen – igitt! Tja, Nummer 6 ist uns entkommen, aber es gibt ja noch die »7«...

Wir lassen die widerliche Masse zurück, indem wir durch das Loch nach unten springen. Dann nach oben laufen und die Schienen entlanggehen, bis links eine Öffnung erscheint. Drinnen werden wir vom Dealer erwartet, der uns seine Geschichte erzählt. Dummerweise plant er, uns mit seinem Messer zu bearbeiten; speichern Sie deshalb vor Betreten des Raumes ab. Nach dem Ende von Nummer 7 muß Ryan fluchtartig den Raum verlassen. Der Rest liegt nicht in unseren Händen, aber das Spiel haben wir gelöst. **(la)**

KLEIN & FEIN



Die Hattrick-Banken lassen sich leicht übers Ohr hauen

BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK

Fast unendlich viel Geld für den »Bundesliga Manager Hattrick« verschafft Ihnen dieser Tip von Andreas Führer aus Gelsenkirchen. Wählen Sie zuerst die gewohnte Anfangseinstellung. Nun gehen Sie noch vor dem ersten Spieltag am 1. Juli in den Bankmodus und leihen sich 8 Millionen Mark für eine Laufzeit von 48 Monaten. Nach dem Bestätigen mit »Okay« spielt man einen Monat seinen Spielplan weiter. Anfang August wählen Sie wieder das Bankmenü (die Laufzeit des Kredites sollte noch 47 Monate betragen) und ändern die 48monatige Laufzeit auf einen Monat. Nach dem bestätigen mit »Ja« hat man rechtskräftig 8 Millionen Mark mehr auf dem Konto.

X-WING

Bei »X-Wing« kann man sich problemlos in einem Menü unverwundbar machen und über unbegrenzte Munition verfügen. Der Nachteil: Die Mission wird nicht gezählt. Doch Stefan Kaiser aus Mühlheim/Ruhr hat herausgefunden, daß durch die Eingabe von »win« während des Fluges kein Schuß Ihre Schilde schwächt und Ihnen weder Energie noch Torpedos ausgehen, die Mission aber gewertet wird.

ERBEN DER ERDE

Trotz unserer Komplettlösung zu »Erben der Erde«/»Inherit the Earth« ist dieser Cheat von Christian Masson aus Königswinter mehr als nützlich, denn er erspart Ihnen das langwierige Herumlaufen.
Wie unser Bild rechts oben zeigt, gibt es gleich nach dem Startbildschirm einen Zauberhut (durch das rote Kreuz markiert) zu finden, mit dem man an jeden beliebigen Ort teleportieren kann. Im nebenstehenden Kasten befinden sich die wichtigsten Örtlichkeiten. Man sollte vor den Schummelreisen immer abspeichern, da das Programm gelegentlich abstürzt. Dies passiert deshalb, weil in manchen Szenen die Begleiter von Rif sprechen sollen, durch die Teleportation aber oft nicht anwesend sind. Vermeiden kann man dies, indem man den Raum verläßt und sofort wieder betritt: Siehe da, die Gruppe ist wieder komplett.
Komisch ist, daß in Szenen, in denen die Begleiter im Kerker schmachten, diese nach der Teleportation auf einmal wieder da sind. Und so geht's: Benutzen Sie die Zaubermütze, geben Sie den Zahlencode für die gewünschte Szene an und drücken Sie die »Enter«-Taste.

Zahlencode	Beschreibung der Szene
1	Übersichtskarte vom Dorf und Umgebung
49	Eingang Jahrmarkt
17	Beim Geldwechsler im Jahrmarkt
73	Bei Wahrsagerin im Jahrmarkt
27	Eingang Heiligtum
72	Vor Tempel der Sturmkugel
67	Vor dem Wald zum Waldkönig
2	Eingang im Nordwesten der Frettchenstadt
18	Händler der Frettchen
19	Glasmacher der Frettchen
21	Handwerkergilde der Frettchen
3	Vor dem Wildschwein-Schloß
4	Beim Wildschwein-König
5	Türwache bei den Ratten
11	Bei Sist (Rattenoberhaupt)
7	Vor Sternenwarte (Tychos Haus)
8	Vor dem Hundekönig-Palast
9	Schlafzimmer Hundekönig
251	Kerker Hundekönig
256	Eingang Katzendorf
15	Vor Alammas Hütte
16	Katzengras
31	Bienennest
30	Fähre zur Wolfsinsel
250	Bootssteg Wolfsinsel
75	Wasserfall
14	Vor weißem Gebäude (Staudamm)
228	Zelt im Wolfsdorf
259	Klippen (Keycard)
268	Keycard-Schloß (Flughafen)
24	Dreiecksschlüssel (Flughafen-Labyrinth)
286	Abspann (Ende)

OUTPOST

Nein, mit diesem Trick tauchen die versprochenen Features in Outpost nicht auf wundersame Weise auf. Vielmehr erleichtert er den Umgang mit dem Spiel ein wenig. Vorausgesetzt, Ihre Grafikkarte kann unter Windows die hohen Auflösungen und 256 Farben darstellen, spielt es sich beispielsweise mit 1280x1024 Pixel besser als die Standard-Auflösung von 640x480. Bei einem schwachen Rechner geht das Tempo natürlich ordentlich in die Knie, doch mit einem DX2-66 ist es durchaus erträglich.
Der Vorteil der höheren Auflösung ist die Möglichkeit, einige der Info-Windows gleichzeitig zu öffnen, ohne daß sie sich überlappen. Sie haben somit beispielsweise die Gesamtübersicht über Energie, Bevölkerung, Futter, die Bevölkerungsübersicht und das AI-Menü auf einmal im Blick und sparen sich nervendes Geklicke. Sie müssen nur in der Datei »Outpost.ini« die entsprechenden Werte einstellen.



Über dem Startbildschirm finden Sie die Zaubermütze (im Bild durch das rote Kreuz markiert)

JAZZ JACKRABBIT

Das Karnickel in »Jazz Jackrabbit« wuselt mit den Cheats von Tobias Winkler aus Frankfurt noch viel besser. Sie müssen »P« für Pause, danach »Backspace« drücken und schließlich die Codes eintippen. (fs)

Code	Wirkung
Bouf	Unverwundbarkeit
Gunhed	100 Schuß für jede Waffe, fünf Stangen TNT und Dauerfeuer
Sable	Extrem schnelles Rennen oder normales Laufen
Bad	Kleiner Vogel, der auf Gegner schießt
Cstrike	Airboard
Lamer	Springt zum nächsten Level
Hocus	Warpt zu zufälliger Stelle im Level
Hooker	Aktiviert Bonus-Level nach dem aktuellen Level
Mark	Läßt Jack sterben, wenn Sie festhängen
Doom	Gegner werden schneller und Ihre Schüsse schwächer
Ken	Verläßt das Programm

GAMEPORT

Versand für Hard- und Software
Bestellannahme Mo – Fr 9^{30} – 18^{30}
IBM/Komp., über 1.000 Artikel lieferbar z.B.

3,5" Disks IBM/Komp.		
1942 Pacific War	dA	99,95
Anstoss World Cup	dt	65,95
Big Sea	dt	75,95
Daemonsgate	dA	59,95
Der Clou	dt	89,95
Die Siedler	dt	85,95
Elder Scrolls: Arena	e	79,95
F14 Fleet Defender	dA	105,95
Garfield Screensaver	dt	85,95
Hurra Deutschland	dt	79,95
Nomad	dA	65,95
Pacific Strike	dA	95,95
Pinball Fantasies	dt	69,95
Pizza Connection	dt	89,95
Privateer	dA	99,95
Reunion	e	79,95
Robinson Requiem	dt	69,95
Sam & Max	dt	99,95
Sim City 2000	e	85,95
Space Simulator	e	99,94
T.F.X.	e	89,95
The Blue & the Gray	dA	79,95
Tie Fighter	dA	95,95

CD-Rom		
Al Qudim	e	79,95
Betrayel at Krondor	dt	79,95
Burning Steel	dt	99,95
Central Intelligence	dA	89,95
Corridor 7	dt	59,95
Dark Sun-Shatt. Land	dt	95,95
Elite II	dt	75,95
Falcon Gold		79,95
Fantasy Empires	dt	79,95
Gabriel Knights	dt	95,95
Hurra Deutschland	dt	79,95
Larry 6	e	79,95
Nomad	dA	65,95
Pirates	dA	39,95
Reunion	e	95,95
Schicksalsklinge DSA	dt	79,95
Space Hulk	dt	95,95
Spaceship Warlock	e	95,95
SSN21 Seawolf	dt	95,95
Strike Commander	dA	99,95
Theme Park	dt	95,95
U.F.O.	dt	105,95
World Cup 94	dA	75,95

dt = Deutsch/dA = deutsche Anleitung/e = englisch

Kostenlose Gesamtangebotsliste anfordern bei:
Peter Liebermann, Bahnhofstr. 77a, 82284 Grafrath
Tel. 0 81 44/83 53; Fax: 0 81 44/9 82 75

Versandkosten: Inland + 8,-, Nachnahme zuzügl. 3,– DM
Versandkosten: Ausland + 20,- DM, nur Vorkasse EC-Scheck
ab 240,- DM Software Bestellung – Portofrei (nur Inland)
Irrtümer vorbehalten

MACHEN SIE IHREM PC BEINE !

mit den richtigen Power-Komponenten von MEDIA*pro*

PROZESSOREN

Sie haben einen VLB Rechner mit SX oder DX-33/40 Prozessor und finden, daß ruhig alles etwas schneller gehen könnte? Dann sollten Sie schnell einen der folgenden CPU-Aufrüstsätze bestellen.

AMD DX2-66	399,-	Intel DX2-66	449,-	Intel DX4-100	999,-
Intel PENTIUM 90MHz PCI Mainboard			1999,-	Prozessorkühler	29,-

Ihren alten 486 Prozessor nehmen wir in Zahlung !

SOUNDKARTEN

CREATIVE LABS SoundBlaster 16 ASP Multi-CD	299,-
CREATIVE LABS WaveBlaster	349,-
TERRATEC Sound System Gold 16	199,-
TERRATEC Sound System Maestro 16	399,-
TERRATEC Sound System Maestro 32	699,-
TERRATEC Wave System	199,-
TERRATEC Professional Wave System	499,-
ROLAND SCD-10 Wave Board	369,-
ROLAND SCD-15 Wave Board	499,-

GRAFIKKARTEN

Sie besitzen bereits ein modernes Mainboard und einen 486 Prozessor mit mehr als 40MHz, und trotzdem läuft Ihr Windows träge und 3D-Spiele ruckeln? Dann sollten Sie eine der folgenden Power-Garfikkarten einbauen !

Cirrus Logic Accelerator,1MB, für 386er und 486er mit ISA-Bus	149,-
Cirrus Logic Accelerator,1MB, für VLB Rechner	189,-
ET4000/W32i Karte,1MB, für VLB Rechner	199,-
MIRO 20SD, 64-Bit Prozessor,2MB, 100Hz, VLB oder PCI	469,-
MIRO 20SV, wie 20SD - mit 2MB VRAM, VLB oder PCI	599,-
MIRO 40SV, 4MB VRAM, die Power-Karte	1549,-

MULTIMEDIA Office Paket 1199,-

Microsoft Office pro 4.3 (Word,Excel,PowerPoint,Access) + SoundBlaster 16 ASP Multi-CD + double-speed CD-ROM + Microsoft Encarta + Sound CD

Ausserdem bei MEDIA*pro:*
CD-ROMS, Mainboards, Monitore und natürlich komplette High-End PCs

MEDIA*pro*
Computervertrieb

Versand per Nachnahme zzgl. 20,- Versandkosten oder per Vorkasse (Scheck) versandkostenfrei
Rheinstr. 116-120 47798 Krefeld
Tel.:02151/28032 Fax: 02151/803219

Bürozeiten: MO-FR 9.00-13.00 Uhr und 14.00-18.00 Uhr Freitags nur bis 16.00 Uhr

SOFT & SOUND SHOP

Fach- und Versandhandel für aktuellste COMPUTER SPIELE und HARDWARE. In Ihrer Nähe.

IWC-Mitgliedschaft im Soft & Sound Shop
Kostenlos-Zu Hause-Soft- und Hardware testen!

und
- Verbilligt Einkaufen
- Neuheiten Service
- Kostenlose Demo-Spiele abräumen
- PC - Führerschein

IN JEDEM SOFT & SOUND SHOP

52062 Aachen
Schildstr.4
0241-30131
59755 Arnsberg-Neheim
Lange Wende 30
02932-1094
10551 Berlin
Oldenburger Str. 44
030-3962821
12207 Berlin
Osdorfer Str. 13
030-7128599
33615 Bielefeld
Schloßhof Str. 1
0521-138033
53225 Bonn
Limpericher Str. 22
0228-474115
38118 Braunschweig
Holwede Str. 10
0531-508231

47057 Duisburg
Koloniestr. 106
0203-361645
40477 Düsseldorf
Gneisenaustr. 1
0211-4910187
16225 Eberswalde
Schöpfurter Str. 9
03334-235800
91054 Erlangen
Luitpoldstr. 15
09131-26658
45329 Essen
Altenesser Str. 448
0201-344376
79106 Freiburg
Lehenerstr. 24
0761-287112
58095 Hagen
Bergischer Ring 5
02331-26774

22083 Hamburg
Beethovenstr. 57
040-224633
20144 Hamburg
Beim Schlump 21
040-458115
24116 Kiel
Sternstr. 18
0431-970046
56068 Koblenz
Markenbildchen Weg 24
0261-31848
50670 Köln
Von-Werth-Str. 20-22
0221-121806
47807 Krefeld
Kölner Str. 485
02151-300409
23564 Lübeck
Wankenitzstr. 7
0451-794345

Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 10.1994

TopGames aktuell

Diesen Monat neu:
- 11th Hour
- Cyclemania
- Fußball Total
- Inordinate Desire
- Magic Carpet
- Oldtimer
- Sternenschweif
- Transport Tycoon
- Under A Killing Moon
- Wing Commander 3

Jetzt bestellen oder kaufen!

SOFT & SOUND SHOPS

Direkt-Versand • Verkauf • Verein

Bestellen Sie bargeldlos per Telefon bei Ihrem SHOP.
Alle Soft- und Hardware Hits werden sofort ausgeliefert.
Alle SOFT & SOUND SHOPS versenden direkt an Sie.

Werden Sie SOFT & SOUND Händler
über on-line Service Agentur • Tel. 02 11 - 61 30 84 • Fax 02 11 - 64 11 123

Traum-PC ab 45,-*



Komplett - Systeme ab DM 45,-* monatlich.

*Finanzierung über Hausbank - Zinssatz 13,9% eff.
Vorbehaltlich Bonitätsprüfung

58511 Lüdenscheid
Schützenstr. 2
02351-860281
39112 Magdeburg
Braunschweiger Str. 104
0391-42622
68159 Mannheim
Jungbuschstr. 3
0621-101203
41065 Mönchengladbach
Neusser Str. 210
02161-601556
48147 Münster
Ferdinandstr. 8
0251-278515
66538 Neunkirchen
Bahnhofstr. 13
06821-26797
41460 Neuss
Hamtorstr. 20
02131-278967

49074 Osnabrück
Heinrich-Heine Str. 7
0541-21230
37520 Osterode
Markt 14 - 16
05522-73011
24306 Plön
Lübsches Tor
04522-3412
48431 Rheine
Auf dem Thie 8
05971-2219
27721 Ritterhude
Riesstr. 47
04292-9876
66578 Schiffweiler
Kreisstr. 18
06821-632163
35576 Wetzlar
Altenberger Str. 30
06441-54520

38300 Wolfenbüttel
Heimstätten Weg 23
05331-61820
38440 Wolfsburg
Laagbergstr. 63
05361-37474

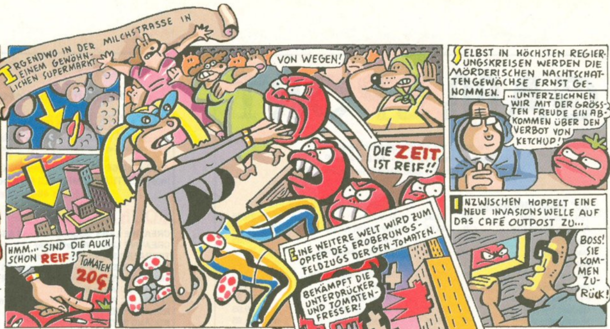
Bei uns spielen Sie mit!

Star Killer

»Veilchen Blau und Rosenrot« 64

UM EIN MITTEL ZUR BESÄNFTIGUNG DER GEN-TOMATEN ZU FINDEN, REISEN STARKILLER UND DR. BOBO NACH SHAREBÄR XI, DEM PLANETEN DER PATENTEN PROGRAMMIERER...

TEXTE: HEINRICH LENHARDT
ZEICHNUNGEN: ROLF BOYKE





















FORTSETZUNG FOLGT

TIPS & TRICKS

TECHNIK TREFF

Sie fragen, wir antworten:

Tips und Tricks rund um den PC

PCI, wo ist dein Interrupt?

Stimmt es, daß auf einem PCI-Bus-Rechner nur die IRQs 9, 10 und 11 für eine Soundkarte zu Verfügung stehen und 5 und 7 schon anderweitig belegt sind?
(Andreas Lehmann, Saarbrücken)

Nein, nicht immer – bei manchen PCs sind aber die PCI-Interrupts so eingestellt, daß sie vielleicht die Soundkarten-Interrupts überlagern. Da hilft nur ein Blick in das Handbuch des PCs und des Motherboards und genaues Studieren des BIOS-Setups.

Müdes MIDI macht mich madig...

Aufgerüttelt von Eurem CD-Soundkartentest mußte ein Soundblaster 16 und eine Roland SCD-15 ins Haus. Alles eingesteckt, alles installiert, doch trotzdem Ärger: Manche Spiele (beispielsweise TIE Fighter) bleiben mitten in der Musik hängen. Ich habe das Gerücht gehört, die Roland-Karten hätten einen Bug – stimmt das? Wenn ja, was kann ich tun?
(Alexander Senft, Heiligenstadt)

Creative Labs, Hersteller der Soundblaster 16, hat vor einigen Tagen bestätigt, daß man am MIDI-Port der SB 16 einige kleinere Änderungen vorgenommen hat. Diese »verbesserten« Karten werden seit einigen Wochen ausgeliefert. Der einzig sichtbare Effekt dieser Verbesserung: Die Roland-Karten stürzen ab und zu ab. Laut Creative liegt das Problem bei Roland, denen man die Änderung schon frühzeitig mitgeteilt hätte – eine Erklärung die wir nicht ganz teilen, denn warum ändert Creative den Port überhaupt, und dann in einer Art und Weise, daß nur Konkurrenz-Produkte abstürzen?
Wie das Malheur zu lösen ist, bleibt zur Zeit offen. In den USA arbeitet Roland gerade an einer Problemlösung. Gleichzeitig versuchen auch die TIE Fighter-Programmierer einen Patch zu entwickeln, der die Musik-Hänger umgeht. Sobald eine genaue Lösung vorliegt, werden wir in PC Player darüber berichten.

Dumme Programmierer?

Ich besitze einen 386/40 mit Co-Prozessor, der sich noch für fast alle Spiele eignet. Nur die neuen 3D-Programme laufen nicht gescheit: Doom, Comanche, TIE Fighter und Co. wollen alle einen 486er, um ohne Geruckel auf den Monitor zu kommen. Dabei könnten die absolut ruckelfrei laufen, wenn die Programmierer nur den Coprozessor ansprechen würden. Schließlich bringt so ein 387 Geschwindigkeitsanstiege um den Faktor 5. Macht doch mal Druck auf die Programmierer, endlich den Coprozessor auszunutzen.
(Andreas Lehmann, Saarbrücken)



Falcon schätzt den Co-Prozessor

Leider ist ein Coprozessor bei den meisten 3D-Spielen absolut nutzlos und würde die Programme kurioserweise langsamer machen. Die 3D-Routinen dieser Spiele arbeiten nämlich mit möglichst schneller Integer-Arithmetik. Dabei handelt es sich um Zahlenwerte, die ohne Kommas auskommen und genau in 16 oder 32 Bit hineinpassen. Einfache Rechenoperationen wie Addition und Multiplikation dieser 16-Bit-Integer-Werte mit dem Prozessor ist um ein vielfaches schneller als die gleiche Rechnung auf einem Coprozessor.
Erst bei Zahlen mit Stellen nach dem Komma, sogenannten Fließkommazahlen, dreht sich die Lage um. Fließkommaberechnungen sind aber für ein 3D-Spiel mit VGA-Auflösung viel zu genau und zu langwierig. Auch komplizierte trigonometrische Funktionen (Sinus-Berechnung) sind in 3D-Spielen mit Hilfe einer Integer-Tabelle, die ein paar hundert Bytes schluckt, wesentlich flotter, als den Coprozessor einzuschalten. Das einzige erhältliche Spiel mit Coprozessor-Unterstützung ist »Falcon 3.0«. Bei diesem wird auch nicht die 3D-Grafik schneller; vielmehr dient der Coprozessor nur dazu, komplizierte aerodynamische Berechnungen des Luftstroms um das Flugzeug zu ermöglichen und so ein sehr realistisches Fluggefühl zu simulieren.

Ich hab' zu viele MIDI-Ports

Ich besitze eine Roland SCC-1 Karte und möchte mir eine 16-Bit Soundkarte kaufen. Die meisten dieser Karten sind jedoch ebenfalls mit einen MPU-401-MIDI-Port ausgerüstet, wie die Soundblaster 16. Ist es möglich, zwei MIDI-Karten gleichzeitig einzustecken? Wie kann ich Konflikte vermeiden?
(Thorsten Lin, Göttingen)

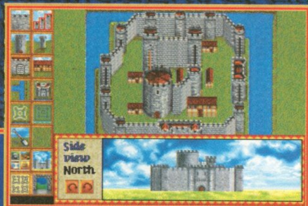
Sie können prinzipiell mehrere MIDI-Ports gleichzeitig im System haben. Allerdings müssen diese dann auf verschiedene Port-Adressen gejumpert sein, damit sie sich nicht ins Gehege kommen (siehe auch Seite 146). Besser ist es jedoch, eine MIDI-Schnittstelle komplett abzuschalten, wenn Sie nur eine benötigen. Dies ist bei fast allen 16-bit Soundkarten möglich – suchen Sie in der Anleitung nach einem »MIDI disable«-Jumper.

Ich hab' zu viele Festplatten

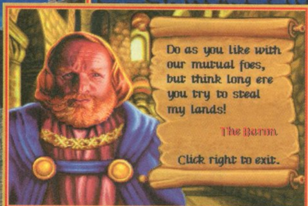
Ich habe zwei AT-Bus-Festplatten und will mir eine dritte SCSI-Festplatte kaufen. Welche Festplatte soll ich als Bootlaufwerk festlegen und wie stelle ich die Jumper auf den AT-Bus-Festplatten ein?
(Daniel Delling, Hamburg)

Lords of the Realm







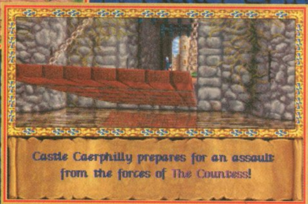


Fields of Leicestershire — CLICK ON A FIELD FOR INFORMATION.

Fertility average — Crop rotation

	MEN – NEED	NOW	STOCK – STORED	EFFECT
Sheep	152	158	1	FLOCK GROWS BY 1
Cattle	162	349	42	HERD GROWS BY 13
Serfs	91	158		FIELD RECLAIMED.
Grain	0	158	57	52 GROWING GRAIN.
Idle		0		57 IS STORED.

Weather: DULL WEATHER. POOR EFFECT ON RIPENING CROPS.



Europa im Mittelalter

In dieser Zeit begab es sich, daß heftiger Streit unter den Fürsten und Herzögen des Reiches entstand. Und wie Sie sich unschwer ausmalen können, ging es wieder nur um das Eine:

Wer gewinnt den Thron?

So begannen sie eifrig, an neuen, trutzigen Burgen zu bauen, die Bauern vehement zum Produzieren wertvoller Rohstoffe anzuhalten und Nachkömmlinge derselben in mehr oder minder große Heere zu pressen. Diese machten sich eiligst auf den Weg, die Nachbarn vom Herrschaftsanspruch Ihres Fürsten zu überzeugen – nötigenfalls mittels Belagerung und anschließender Erstürmung der so sorgsam mit Türmen, Gittern und Gräben bewehrten regionalen Regierungssitze ...

● 265 Farben ● Bis zu sechs Mitspieler ● Modem-Play für 2 Spieler bei PC ● Editor zum individuellen Burgen-Design ● Belagerungen mit individueller Vorgehensweise der Erstürmung ● Animierte Schlachtfeldszenarien ● Ziviler oder militärischer Rollenschwerpunkt ● Statusinformationen und Mitteilungen ● Landwirtschaft und Bergbau ● CD-ROM-Erweiterungen mit Online-Tutorial, digitaler Sprachausgabe, zusätzlichen Optionen, wie z.B. Pest und Hungersnot, Auswahl zwischen England und Mitteleuropa, Intro uvm.

MS-DOS 3.5", CD-ROM sowie Amiga komplett in Deutsch

Impressions™

TECHNIK TREFF Classics

Die folgenden Probleme haben wir schon oft beantwortet, Sie werden jedoch jeden Monat aufs neue gefragt. Deswegen gibt es diese Classics-Rubrik, in der wir die häufigsten Fragen und Antworten kurz zusammenfassen.

▶ **PROBLEM:** Nach Installation von Soundkarte, CD-ROM oder anderer Hardware reicht das RAM nicht mehr für ein bestimmtes Programm.
LÖSUNG: Starten Sie das Programm MEMMAKER von MS-DOS 6 oder besorgen Sie sich einen professionellen RAM-Manager wie QEMM oder 386MAX.

▶ **PROBLEM:** Spiele stürzen ab, wenn Soundkarte (Soundblaster oder kompatible) Geräusche abspielt.
LÖSUNG: DMA-Konflikt im PC. Kann an falsch eingestelltem DMA-Kanal liegen, oder an inkompatiblem Harddisk-Controller (austauschen) oder defektem DMA-Controller auf der PC Platine (auch hier hilft nur Austausch).

▶ **PROBLEM:** Spiele mit DOS-Extender (DOS4GW) stürzen laufend ab.
LÖSUNG: PC-Setup falsch eingestellt (zu schnell getunt), RAM-Bausteine kaputt oder RAMs verschiedener Hersteller gemischt – hier muß ein Fachmann mal den PC aufschrauben.

▶ **PROBLEM:** Soundkarte knackt ständig. Unüberhörbares Rauschen, Surren und Zischen.
LÖSUNG: Soundkarte in anderen Steckplatz stecken; ansonsten Hauptplatine austauschen (entweder defekter ISA-Bus oder defekter DMA-Controller).

▶ **PROBLEM:** PC ist zu langsam. Was bringt eine neue Grafikkarte?
LÖSUNG: Kaum etwas. Für DOS-Spiele lohnt sich nur der Umstieg von ISA auf Vesa Local Bus (oder gegebenenfalls PCI). Einzige Ausnahme: Ihre jetzige Grafikkarte ist zwei Jahre oder älter und war ein besonders preiswertes Modell. Alle modernen Karten sind nahezu gleich schnell.

▶ **PROBLEM:** Ich kann keine Super-VGA-Spiele starten.
LÖSUNG: Sie brauchen einen Vesa-Treiber. Dieses Programm müssen Sie VOR dem Spiel starten. Ein solcher Treiber liegt jeder modernen Grafikkarte bei; ansonsten fragen Sie Ihren Händler.
Manche Grafikkarten (Merkmal: S3-Chip) haben keine Unterstützung für den 640 mal 400-Modus. Hier benötigen Sie einen Vesa-Treiber, der diesen emuliert. Diese gibt es bei Sharewarehändlern (UNIVESA, V400) oder auf den CD-ROMs von PC Player plus.

▶ **PROBLEM:** Wie kann ich meinen alten PC auf Local Bus aufrüsten?
LÖSUNG: Dazu muß die komplette Hauptplatine ausgetauscht werden. Das ist eindeutig Sache für einen Fachmann.

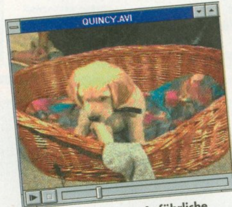
▶ **PROBLEM:** Welche Soundkarte/Grafikkarte/CD-ROM soll ich mir kaufen?
LÖSUNG: Wir geben grundsätzlich keine individuellen Kaufempfehlungen. Bitte beachten Sie unsere Testberichte und wenden Sie sich gegebenenfalls an einen guten Fachhändler.

Wenn Sie eine AT-Bus-Festplatte eingebaut haben, bootet der PC grundsätzlich davon und nicht von der SCSI-Festplatte, da AT-Bus-Platten zuerst vom System erkannt werden. An den Jumpern von den AT-Bus-Platten müssen Sie nichts ändern. Die SCSI-Platte wird selbständig ins System eingebunden.

Windows-Kintopp ist ein Flop

Ich kann einstellen und updaten, was das Zeug hält, aber die »Video für Windows«-Clips die Ihr, auf den PC Player Plus-CD-ROMs unterbringt, laufen einfach nicht ruckelfrei. Am schlimmsten ist es bei den interaktiven Tests. Dabei muß mein System, komplett mit 486DX2/66 und Doublespeed-CD-ROM doch locker damit fertig werden, oder? Also: Wie mache ich aus diesen abgehackten Dia-Shows wieder richtige Filme?

(Stefan Schmidt, Berlin)



Video for Windows: Aufführliche Grundlagen gibt's nächsten Monat

Eigentlich dachten wir, daß unsere diversen Tips zu Video für Windows ausreichen, die wir auf der CD in der Datei »PANIK.TXT« untergebracht haben.
Da uns aber immer mehr Fragen zu dem Thema erreichen, werden wir uns nächsten Monat ganz ausführlich in der Rubrik »Keine Panik« mit Video für Windows und allen seinen Tücken beschäftigen.

Kopiergeschütztes Verzeichnis?

Ich habe folgendes Problem: Auf Ihrer CD gibt es Verzeichnisse mit Leerzeichen, wie zum Beispiel »MITSUMI .FX«. Diese Verzeichnisse kann ich nur unter Windows auf die Festplatte kopieren, nicht mit DOS-Kommandos.

(Vinzent Falk, Feldhaus)

Leerzeichen in Verzeichnissen sind unter DOS grundsätzlich nicht erlaubt. Sie werden nur so angezeigt, als ob sie welche hätten, wenn Sie ein Verzeichnis mit einem »Punkt« anlegen. Die Verzeichnisnamen auf der CD beinhalten also kein »echtes« Leerzeichen. Um das genannte Verzeichnis anzusprechen, müssen Sie zum Beispiel »CD MITSUMI.FX« eingeben und nicht etwa »CD MITSUMI .FX«. Unter Windows mit dem Dateimanager klicken Sie das Verzeichnis zum Kopieren an und haben damit automatisch den richtigen Namen.

Mein CD-ROM muckt...

Obwohl bei meinem neuen CD-ROM alle Treiber korrekt geladen werden, bekomme ich manchmal die Meldung: »CDR101: Nicht bereit beim Lesen«. Wenn ich die Lade mehrmals öffne und schließe, kann ich die CD manchmal doch noch ansprechen. Dieses Problem tritt bei allen CDs auf.

(Wolfgang Hospes, Bonn)

Dieser Fehler deutet auf ein defektes CD-ROM-Laufwerk hin. Vermutlich ist die Laser-Führung dejustiert, so daß die CDs kaum noch gelesen werden können. Gehen Sie zu Ihrem Händler und tauschen Sie das CD-ROM-Laufwerk um.

Wial

Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell

Telefon: (0 81 42) 5 96 40

Telefax: (0 81 42) 5 46 54

BESTELLANNAHME: MO. – DO. 9⁰⁰–18⁰⁰, FR. 9⁰⁰–17⁰⁰

„LAUT LESERUMFRAGE ASM (AKTUELLER SOFTWAREMARKT) 1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE"

Unser Ladenlokal in AUGSBURG

Karolinenstraße / Ecke Karlstraße

Mo.–Fr. 9⁰⁰–13⁰⁰ + 13³⁰–18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰–12⁰⁰ Uhr

PC/IBM

1942 – PACIFIC AIR WAR – DT. HANDBUCH 3,5"	89,90
1990 – DAS SPIEL ZUM SUPERWAHLJAHR 94 –	49,90
ACES OF THE DEEP DT. ANL.*	85,90
ACROSS THE RHINE DT. HANDBUCH *	**95,90**
AL QADIM KOMPL. DT. 3,5"	89,90
ALIEN LEGACY DT. ANL.	**85,90**
ALONE IN THE DARK II KOMPL. DT.	95,90
ARMORED FIST DT. HANDB. Update-fähig	**75,90**
AUFSCHWUNG OST KOMPL. DT. VGA 3,5"	79,90
AWARD WINNERS 2 COMPIL. INCL. ELITE PLUS / JIMMY WH. SNOOKER / SENSIBLE SOCCER / ZOOL	79,90
BATTLE ISLE TEIL 2 KOMPL. DT. 3,5"	85,90
BATTLEBUGS KOMPL. DT.	**69,90**
BENEATH STEEL SKY KOMPL. DT. 3,5"	69,90
BURNING STEEL KOMPL. DT. VGA	89,90
BURNING STEEL II 3,5"	89,90
CANNONFODDER DT. ANLEITUNG 3,5"	59,90
CANNONFODDER 2 3,5" *	**65,90**
CARRIERS AT WAR II 3,5"	99,90
CHARTBREAKER KOMPL. DEUTSCH 3,5" *	75,90
CHAOS ENGINE DT. ANLEITUNG 3,5"	54,90
COLONIZATION KOMPL. DT.	**89,90**
COOL SPOT DT. ANL. 3,5"	54,90
CORRIDOR 7 – ALIEN INVASION – 3,5"	44,90
DARK SUN – SHATTERED LANDS – KOMPL. DT.	85,90
DAWN PATROL DT. HANDB.	85,90
DAY OF TENTACLE – MANIAC MANSION 2 KPL. DT. VGA	89,90
DEAMONSGATE	79,90
DELTA – V – (UPDATE IN DT.) 3,5"	75,90
DER CLOU KOMPL. DT. 3,5"	85,90
DER PLANER KOMPL. DT.	89,90
DESERT STRIKE 3,5"	**69,90**
DIE BOX VOL.1 inkl. BURNTIME / DYNATECH / WHALES VOYAGE KOMP. DT.	**54,90**
DIGGERS KOMPL. DEUTSCH 3,5"	65,90
DOOM EXTRA 40 LEVEL VOL. 1 & 2 ZUSAMMEN	59,90
DOPPELPASS (ANSTOSS & WORLDCUP)	**89,90**
DREAMWEB KOMPL. DT.	85,90
DUNE 2 KOMPL. DT. VGA	65,90
DUNGEON HACK AD&D VGA 3,5"	75,90
EARTH SIEGE DT. ANL.*	79,90
ELDER SCROLLS – ARENA – 3,5"	85,90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL. DT.	75,90
ERBEN DER ERDE KOMPL. DT.	89,90
F14 FLEETDEF. DATA DISK DT. ANL. *	**49,90**
F 14 FLEET DEFENDER DT. HANDB. 3,5"	89,90
FIELDS OF GLORY KOMPL. DT. VGA	89,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT. HANDB. 3,5"	69,90
FLUGSIMULATOR 5.0 KOMPL. DT. VERS. VGA 3,5"	134,90
FLIGHTSIMULATOR SCENERY ITALY 3,5"	89,90
FRITZ 3 – CHESSBASE – KOMPL. DT.	149,90
FRONT PAGE SPORTS: BASEBALL	**79,90**
GABRIEL KNIGHT – SIERRA – VGA KOMPL. DT. 3,5"	69,90
GAMETEK COMPIL inkl. ELITE 2 / NOMAD / HUMANS KOMPL. DT.	69,90
GOBLIINS 3 KOMPL. DT. VGA 3,5"	85,90
GRANDEST FLEET DT. ANLEITUNG 3,5"	69,90
HANSE DE LUXE KOMPL. DT.	49,90
HATTRICK – BL MANAGER – KOMPL. DT.	89,90
HURRA DEUTSCHLAND KOMPL. DT.	69,90
INDY CAR PAINT KIT *	**39,90**
INDY CAR RACING DT. ANL. 3,5"	59,90
INDY CAR TRACK PACK DT. ANL. 3,5"	35,90
INTERNATIONAL TENNIS OPEN DT. ANL.	**59,90**
ISHAR III KOMPL. DT. 3,5"	69,90
JUNGLE STRIKE 3,5" *	**79,90**
KA-50 HOKUM DT. ANLEITUNG *	**69,90**
KOLUMBUS CHRISTOPHER KOMPL. DT. 3,5"	85,90
KYRANDIA II – HAND OF FATE – KOMPL. DT.	69,90
LANDS OF LORE KOMPL. DT. VGA	59,90
LEISURE SUIT LARRY 6 KOMPL. DT. VGA 3,5"	69,90
LEMMINGS 3 DT. ANL. *	**59,90**
LINKS PRO (nur ab 386er) VGA	99,90
LINKS SCENERY BIG HORN 3,5"	49,90
LINKS SCENERY PEBBLE BEACH VGA 3,5"	49,90
LODE RUNNER *	69,90
LOLLYPOP KOMPL. DT. 3,5"	79,90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. VGA	79,90
LOTHAR MATTHAEUS DT. ANL. 3,5"	75,90
MAD NEWS KOMPL. DT. 3,5"	85,90
MASTER OF MAGIC KOMPL. DEUTSCH *	**95,90**
MASTER OF ORION – MICROPROSE – 3,5"	89,90
MECHWARRIOR II – THE CLANS – 3,5" *	89,90
MERCHANT PRINCE 3,5"	89,90
MICROMACHINES DT. ANL.	59,90
MIGHT & MAGIC 5 KOMPL. DT. VERS. VGA	89,90
NASCAR RACING DT. ANL. 3,5" *	**75,90**
NHL ICEHOCKEY DT. ANL. VGA 3,5"	85,90
OUTPOST KOMPL. DT.	69,90
OVERLORD 3,5"	75,90
PETER PAN KOMPL. DT. 3,5"	64,90
PINBALL DREAMS DT. ANL. VGA	69,90
PINBALL DREAMS 2 (DATA DISK) DT. ANL.	44,90
PINBALL FANTASIES DT. ANL. 3,5"	65,90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT.	85,90
POLICE QUEST 4 KOMPL. DT. VGA 3,5"	69,90
PRINCE OF PERSIA 2 DT. ANL. VGA	69,90
PRIVATEER DT. ANL. VGA 3,5"	89,90
PRIVATEER SPEECH PACK VGA 3,5"	39,90
PRIVATEER SPECIAL OPERATIONS 1 DT. ANL.	45,90
QUEST FOR GLORY 4 VGA 3,5"	69,90
RAILROAD TYCOON DELUXE SUPER VGA 3,5"	89,90
RAVENLOFT – SSI – KOMPL. DT. 3,5"	85,90
RINGS OF MEDUSA GOLD KOMPL. DT. 3,5"	85,90
ROBINSON'S REQUIEM DT. ANL. 3,5"	59,90
RUESSELSHEIM KOMPL. DT.	69,90
SAM & MAX – HIT THE ROAD – KOMPL. DT. 3,5"	89,90
SCOOTERS ZAUBERSCHLOSS KOMPL. DT. 3,5"	64,90
SIEDLER KOMPL. DT. VGA 3,5"	85,90
SIM CITY 2000 KOMPL. DT. 3,5"	89,90
SIM CITY 2000 DATA DISK NUR ENGL. VERSION	39,90
SIM CITY / LEMMINGS COMPIL. 3,5"	65,90
SIM CLASSICS inkl. SIM CITY / SIM ANT / SIM LIFE DT. ANL.	75,90
SIMON THE SORCEROR KOMPL. DT. VGA 3,5"	85,90
SPACE SIMULATOR – MICROSOFT –	99,90
SSN 21 SEAWOLF DT. HANDB. 3,5"	85,90
STAR CRUSADER KOMPL. DEUTSCH 3,5"	**79,90**
STAR TREK: JUDGEMENT RITES VGA 3,5" DT. ANL.	79,90
STARLORD KOMPL. DT. 3,5"	95,90
STARWARS SCREEN SAVER ENTERTAINM. *	59,90

PC/IBM

STERNENSCHWEIF: DSA II KOMPL. DT.	89,90
STRIKE COMMANDER DT. ANL. VGA	89,90
STRIKE COMM. TACTICAL OPTIONS VGA 3,5"	39,90
SUBWAR 2050 – MICROPROSE – DEUTSCH	85,90
SUBWAR 2050 MISSION DISK KOMPL. DT.	49,90
SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN	89,90
SYSTEM SHOCK DT. ANLEITUNG 3,5"	85,90
TRANSPORT TYCOON KOMPL. DEUTSCH*	**95,90**
THEME PARK – BULLFROG – KOMPL. DT. 3,5"	73,90
TIE FIGHTER KOMPL. DT.	95,90
TIMEOUT SPORTS BASEBALL – WINDOWS – 3,5"	65,90
U.F.O. – ENEMY UNKNOWN – DT. ANL.	95,90
UNLIMITED ADVENTURES KOMPL. DT. VGA 3,5"	85,90
UNNECESSARY ROUGHNESS DT. ANL. 3,5"	69,90
VISTA PRO 3.0 KOMPL. DT.	139,90
WARLORDS 2 VGA 3,5"	89,90
WARLORDS 2 SCENARIO BUILDER 3,5"	69,90
WING COMMANDER ARMADA DT. HANDB. 3,5"	79,90
WORLD CUP USA 94 DT. ANLEITUNG 3,5"	59,90
WORLD OF BUSINESS inkl. TRANSWORLD / MAD TV / BLACK GOLD / WINZER	69,90
X-WING MISSION 2 / B-WING ENGL. 3,5"	49,90
X-WING UPGRADE KIT KOMPL. DT. 3,5"	59,90
ZOOL 2 DT. ANL.	59,90

PC Soundkarten/Zubehör

3DO KARTE/CREATIVE LABS DT. HANDB. & SOFTWARE	749,00
3,5" 2DD NONAME 10ER	9,90
3,5" 2HD SONY FORMATTED 10ER	14,90
5,25" 2HD NONAME 10ER	12,90
ACTION REPLAY VERSION 3.0 DT. HANDB.	**199,00**
DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3,5"	14,90
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS	69,90
FLIGHT CONTROL JOYST. THURSTMASTER	165,90
GAME WAVE 32 – ORCHID TECHNOLOGY – DT. ANL.	319,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO	**65,90**
JOYSTICK COMPETITION PRO DIGITAL/ANALOG	59,90
JOYSTICK GRAVIS SCHWARZ	**54,90**
JOYSTICK VERLÄNGERUNG 15POLIG	24,90
MAUSMATTE	6,90
PANASONIC CD ROM LAUFW. CR 562 B / DOUBLESPEED	339,90
PHOENIX FLIGHT & WCS – ADV. GRAVIS –	**249,90**
RUDDER PEDALS – THRUSTMASTER	219,90
SCREENBEAT ACTIVBOXEN F. ALLE SOUNDKARTEN	39,90
SOUND WAVE 32 – ORCHID TECHNOLOGY – DT. ANL.	499,90
SOUNDBLASTER 16 ASP DT. HANDB.	329,90
SOUNDBLASTER 16 VALUE EDITION DT. HANDB.	199,90
SOUNDBLASTER 2.0 DE LUXE DT. HANDB.	109,90
SOUNDBLASTER AWE 32 DT. HANDB.	499,90
SOUNDBL. PRO VALUE EDITION PANASONIC DT. HB.	159,90
STAR TREK MAUSMATTE	29,90
THRUSTMASTER FORMULA T1 DT. ANL.	299,90
VIRTUAL PILOT – PROFESSIONELLER FLIGHT YOKE –	149,90
WAVEBLASTER – CREATIV LABS –	399,90
WEAPONCONTROLJOYST. THURSTMASTER	199,90
WINMOUSE A4 TECH SERIELL 3 TASTEN	39,90

Preishits PC

3D CONSTRUCTION KIT 2.0 KOMPL. DT./VIDEO 5,25"	**15,90**
ANOTHER WORLD DT. ANL. 3,5"	34,90
ARCHER MCLEANS POOL BILLARD	34,90
B 17 FLYING FORTRESS DT. HANDB. 3,5"	29,90
BATTLEISLE I KOMPL. DT. 3,5"	34,90
BIRDS OF PREY DT. ANL. 5,25"	29,90
BLACK GOLD KOMPL. DEUTSCH 3,5"	19,90
BLUES BROTHERS JUKEBOX 3,5"	24,90
BRUTAL SPORTS FOOTBALL 3,5"	29,90
CADAVER & PAY OFF DT. ANLEITUNG 3,5"	35,90
CLASSIC POWER COMP. inkl. SPACE QUEST V / ACES OF PACIFIC / INCREDIBLE MACHINE	**59,90**
CONQUESTADOR KOMPL. DT. 3,5"	**29,90**
CURSE OF ENCHANTIA KOMPL. DEUTSCH 3,5"	29,90
DOGFIGHT DT. HANDB. 3,5"	39,90
EPIC DT. ANL. 3,5"	34,90
ETERNAM 5,25"	24,90
F117A NIGHTHAWK DT. HANDB. 3,5"	35,90
F15 STRIKE EAGLE 3 DT. HANDB. 3,5"	35,90
FALCON 3.0 DT. HANDBUCH 3,5"	34,90
FLASHBACK KOMPL. DT. 3,5"	**39,90**
FIRST SAMURAI 3,5"	19,90
FORMULA ONE GRAND PRIX DT. HANDB. 3,5"	35,90
FREDDY PHARKAS VGA 3,5"	39,90
GOAL – DINO DINIS – KICK OFF 3 DT. ANL. 3,5"	29,90
GOLF – DAVID LEADBETTERS – MICR. – VGA 5,25"	19,90
GUNSHIP 2000 DT. HANDB. 3,5"	35,90
HARPOON 1.21	34,90
I N C A KOMPL. DT. 3,5"	**39,90**
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT.	35,90
INDIANA JONES 4 -FATE OF..-KOMPL. DT. 3,5"	**39,90**
ISHAR – LEGEND OF THE FORTRESS – DT. ANL. 3,5"	19,90
ISHAR 2 KOMPL. DT. 3,5"	**24,90**
JIMMY CONNORS TENNIS 3,5"	19,90
JIMMY WHITE SNOOKER 3,5"	34,90
JONATHAN KOMPL. DT. 3,5"	24,90
KGB NUR 5,25" DT. HANDB.	19,90
KING'S QUEST 6 KOMPL. DT. 3,5"	44,90
LAFFER UTILITIES – SIERRA –	29,90
LASER SQUAD VGA 5,25" DT. ANL.	19,90
LEGACY –MICROPROSE– KOMPL. DEUTSCH 3,5"	39,90
L^EMPEREUR KOMPL. DT. 5,25"	**15,90**
LES MANLEY: LOST IN L.A. KOMPL. DT. 5,25"	29,90
MAD TV KOMPL. DT. 3,5" VGA	39,90
MANHUNTER NEW YORK 3,5"	29,90
MANHUNTER SAN FRANCISCO	29,90
MONKEY ISLANDS I 5,25"	**12,90**
MONKEY ISLANDS 2 VGA 3,5" KOMPL. DEUTSCH	49,90
NFL COACHES FOOTBALL 3,5"	29,90
ONE STEP BEYOND DT. ANL. 3,5"	24,90
PACIFIC STRIKE DT. HANDB. 3,5"	**49,90**
PATRIZIER KOMPL. DEUTSCH 3,5"	39,90
PIRATES GOLD! DT. VERS. 3,5"	**34,90**
POLICE QUEST 3 3,5"	34,90
POPULOUS INCL. PROMISED LAND 3,5"	34,90
POPULOUS 2 3,5"	29,90
PREMIER MANAGER VGA 3,5"	19,90
PUSH OVER DT. ANL. 5,25"	**15,90**

Preishits PC

RAGNAROK DT. ANL.	19,90
RALLY DT. ANL. 3,5"	35,90
ROCKETEER – DISNEY SOFTWARE – VGA 5,25"	29,90
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE 3,5"	**35,90**
SHADOW OF THE COMET KOMPL. DT. 3,5"	29,90
SILENT SERVICE 2 DT. ANL. VGA 3,5"	29,90
SIM ANT KOMPL. DT. 5,25"	**15,90**
SIM ANT – WINDOWS – PC DUAL	34,90
SIM EARTH KOMPL. DT.5,25"	**19,90**
SIM LIFE – MAXIS – DT. KURZANL. 3,5"	29,90
SPELLCASTING 301 – SPRING BREAK – 5,25"	19,90
STUNT ISLANDS KOMPL. DT. 3,5"	**29,90**
STREETFIGHTER 2 DT. ANL. 3,5"	29,90
SUPERSOCCER – STARBYTE – KOMPL. DT. 3,5"	19,90
SUPREMACY 3,5"	29,90
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXP. – DT. HANDB. 3,5"	**55,90**
TERMINATOR RAMPAGE DT. ANL. 3,5"	24,90
TEST DRIVE 3 3,5"	29,90
THEIR FINEST HOUR: BATTLE OF BRITAIN 5,25"	**12,90**
TV SPORTS BASEBALL	19,90
ULTIMA 8 & SPEECHPACK KOMPL. DT. 3,5"	**59,90**
WAR IN THE GULF 5,25"	19,90
WING COMMANDER 1 VGA 3,5"	29,90
WINTER OLYMPICS DT. ANL. 3,5"	24,90
WIZKID VGA 3,5"	19,90
YEAGER AIR COMBAT 5,25" DT. ANL.	24,90
YSERBIUS – SHADOW OF. – 3,5"	19,90
ZAK MC CRACKEN KOMPL. DT. NUR 3,5"	39,90
ZOOL DT. ANL. 3,5"	19,90

CD ROM Programme

10 JAHRE „INTERPLAY" ANTHOLOGIE	49,90
ACES OF THE PACIFIC	85,90
AEGIS: GUARDIAN OF THE FLEET	89,90
AIR COMBAT CLASSICS INCL. BATTLEHAWKS 1942 / SECRET WEAPONS / FINEST HOUR & SCENERIES DT. HANDB.	89,90
AL QADIM KOMPL. DT.	79,90
ALONE IN THE DARK II KOMPL. DT. *	89,90
ANSTOSS WORLD CUP EDITION KOMPL. DT.	99,90
APOGEE COMPANION – SHAREWARE GAMES –	35,90
ARCHON ULTRA KOMPL. DEUTSCH	75,90
ARMORED FIST DT. HANDB. Update-fähig	**79,90**
BAP: PIK SIBBE AUCH AUDIO CD	39,90
BATTLEHAWKS 1942	39,90
BATTLEISLE 2 KOMPL. DT.	89,90
BATTLEISLE II SCENERY – ERBE DES TITAN – K.D.	54,90
BENEATH STEEL SKY KOMPL. DT.	79,90
BERTELSMANN LEXIKON „WIRTSCHAFT"	119,90
BETRAYAL AT KRONDOR	59,90
BITMAP-BROTHERS COMPIL. inkl. XENON 2 / GODS / MAGIC POCKETS / SPEEDBALL 2 / CADAVER	79,90
BLOODNET DT. ANL.	69,90
BURNING STEEL & MISSION 1 – 3 KOMPL. DT.	89,90
BURNING STEEL II	75,90
CAMPAIGN KOMPL. DT.	85,90
CD 16 EDUTAINMENT KIT INCL. SBLASTER 16ASP / CD LAUFWERK/AKTIVLAUTSPRECHER/SOFTWARE	899,90
CHESSMASTER 4000 TURBOWIND & LIFE & DEATH 2	44,90
CINEMANIA 94 – MICROSOFT – FILMDATENBANK	139,90
CIVILIZATION & RAILROAD TYCOON	69,90
CLASSIC ADVENTURE INCL. LOOM / MANIAC MANSION / INDIANA JONES 3 / MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT.	99,90
CLOU KOMPL. DEUTSCH	85,90
COLONIZATION KOMPL. DT. *	**89,90**
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2 KOMPL. DT.	99,90
CORRIDOR 7	49,90
CREATURE SHOCK DT. HANDB. *	**99,90**
CRIME PATROL	**89,90**
CRITICAL PATH	**29,90**
DARK LEGIONS – SSI –	69,90
DARK SUN – SHATTERED LANDS –	79,90
DAS SCHWARZE AUGE: DSK KOMPL. DT.	69,90
DAWN PATROL DT. HANDB.	85,90
DER PATRIZIER KOMPL. DT.	39,90
DER PLANER INCL. DATA DISK KOMPL. DT.	89,90
DESERT STRIKE	**69,90**
DOGFIGHT DT. HANDB.	35,90
DOOM UTILITIES (900 NEUE LEVELS)	44,90
DRAGON LORE – LEGEND BEGINS – *	79,90
DREAMWEB KOMPL. DT.	85,90
DUKE NUKEM II & BLAKE STONE VV –VOLLVERS.–	65,90
DUNGEON HACK AD & D	75,90
ELITE 2 – FRONTIER – DT. ANL.	69,90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL. DT.	75,90
EPIC PINBALL SHAREWARE	9,95
ERBEN DER ERDE KOMPL. DT. *	89,90
EYE OF THE BEHOLDER	**24,90**
EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1–3 KOMPL. DT.	89,90
F117 A NIGHTHAWK & F15 STRIKE EAGLE 2	49,90
F15 STRIKE EAGLE II	29,90
F15 STRIKE EAGLE III DT. HANDB.	35,90
F19 STEALTH FIGHTER	29,90
FALCON 3.0 GOLD INCL. SCENERIES	99,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT. HANDB.	79,90
FORMULA ONE GRAND PRIX DT. HANDB.	**35,90**
FOTOSHOW: CHINA / ALASKA / NEUSEELAND je	44,90
GOBLIINS 2 DT. ANL.	99,90
G O L D -TOPWARE- (SHAREWARE)	**39,90**
GUNSHIP 2000 DT. HANDB.	35,90
HARPOON	29,90
HEIMDALL 2 DT. ANL.	69,90
HELLCAB	99,90
HERBERT GROENEMEYER CD-ROM/CD-AUDIO	34,90
HIGH COMMAND	29,90
HISTORY LINE 1914–1918 KOMPL. DT.	65,90
HOEHLENWELT SAGA KOMPL. DT. *	**89,90**
HOT NEWS II	25,90
HURRA DEUTSCHLAND KOMPL. DT.	69,90
INCA II WIRACHOCHA KOMPL. DT.	119,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DEUTSCH	39,90
INFERNO DT. HANDB. *	**89,90**
INTERNATIONAL TENNIS OPEN DT. ANL.	**85,90**
INVEST KOMPL. DT	29,90
IRON ASSAULT *	**99,90**
ISHAR II KOMPL. DEUTSCH	29,90
JUTLAND – THE NAVAL BATTLE OF JUTLAND –	49,90
KINGS QUEST COLLECTION 1–6	89,90
KYRANDIA II – HAND OF FATE – KOMPL. DT.	109,90

CD ROM Programme

KYRANDYA 3 -MALCOMS REVENGE-KOMPL. DT.*	**119,90**
LANDS OF LORE	85,90
LARRY 1–6 COLLECTION DT. ANL. *	89,90
LAURA BOW 2 – DAGGER OF AMON RA – DT. ANL.	39,90
LEISURE SUIT LARRY 6	85,90
LEISURE SUIT LARRY I	29,90
LEMMINGS 3 DT. ANL. *	**69,90**
LHX ATTACK CHOPPER & BIRDS OF PREY	39,90
LITTLE BIG ADVENTURE KOMPL. DT. *	**95,90**
LINKS GOLF DT. ANL.	29,90
LOLLYPOP DT. ANL.	**69,90**
LOOM – LUCASFILM –	49,90
LOST EDEN DT. HANDB. *	**99,90**
LOST TREASURES OF INFOCOM 1	75,90
LOST TREASURE OF INFOCOM 2	79,90
M.U.D.S. DT. ANL.	29,90
M1 TANK PLATOON	29,90
MAD DOG MCREE II	**55,90**
MANIAC MANSION 2 – DAY OF TENTACLE KPL. DT.–	89,90
MEGA PACK inkl. MEGAFORTRESS & SCENERY OPER. SLEDGEHAMMER	29,90
MEGA RACE	49,90
MICROPROSE SOCCER / SAVAGE / 3D POOL / RICK DANGEROUS	29,90
MICROSOFT – STRAVINSKY –	119,90
MIGHT AND MAGIC TRILOGY 3 – 5 KOMPL. DT.	99,90
MONKEY ISLANDS I KOMPL. DEUTSCH	39,90
MYST – WINDOWS – SVGA	99,90
NASCAR RACING DT. ANL. *	**99,90**
NOVASTORM DT. ANL. *	**89,90**
NHL ICEHOCKEY 95 DT. HANDB.	85,90
NOMAD DT. ANL.	59,90
OLDTIMER KOMPL. DT. *	89,90
OUTPOST – SIERRA/DYNAMIX – KOMPL. DT.	89,90
PACIFIC STRIKE DT. HANDB. *	89,90
PATRIOT	44,90
PC GAMES (ZEITSCHRIFT AUF CD-ROM)	19,95
PEGASUS 4.0 – SHAREWARE –	39,90
PEGASUS 5.0 -SHAREWARE-	**29,90**
PGA TOUR GOLF 486 DT. HANDB.	85,90
PHOTO CD: AUSTRALIA / IRLAND / AEGYPTEN je	24,90
PINBALL DREAMS DELUXE DT. ANL.	69,90
PIRATES!	29,90
PIRATES! GOLD DT. HANDB.	35,90
POLICE QUEST I	29,90
POLICE QUEST 4	89,90
PRIVATEER & STRIKECOMMANDER DT. HANDB.	89,90
PROJECT TODESPLADDE	29,90
QUARANTINE KOMPL. DT. *	89,90
QUEST & FUN (KINGS Q. 5 / LARRY 5 / RED BARON)	75,90
QUEST FOR GLORY 4 DT. ANL.	89,90
RAILROAD TYCOON DT. ANL.	34,90
RAPTOR –VOLLVERSION–	59,90
RAVENLOFT – SSI –	89,90
REBEL ASSAULT	**54,90**
RETURN TO ZORK	**49,90**
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DT.	29,90
RINGS OF MEDUSA GOLD KOMPL. DT.	75,90
ROBOCOP 3 & DUNE 1	39,90
ROCK & ROLL YEARS THE 50'S	39,90
SAGA OF ACES inkl. RED BARON / ACES EUROPE / ACES PACIFIC DT. ANL. *	89,90
SAM & MAX – HIT THE ROAD – KOMPL. DT.	95,90
SEAWOLF SSN 21 DT. ANL.	89,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE INCL. SCEN.	39,90
SENSIBLE SOCCER INTERNATIONAL EDITION	39,90
SHAREWARE PERLEN 3	39,90
SILENT SERVICE 2 DT. ANL.	34,90
SIMON THE SORCEROR KOMPL. DT.	85,90
SPACE QUEST 1–5 COLLECTION	85,90
SPACE QUEST 4	49,90
SPACE QUEST I	29,90
SPACE SHUTTLE	29,90
SPELLCASTING TRIPLE PACK 101 – 301	69,90
STAR CRUSADER KOMPL. DT.	99,90
STARCONTROL 1 & 2	39,90
STARLORD KOMPL. DEUTSCH	89,90
STRIP POKER DT. ANL.	29,90
SUBWAR 2050 KOMPL. DEUTSCH	99,90
SYNDICATE PLUS KOMPL. DT.	109,90
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXP. – DT. HANDB.	89,90
TERMINATOR RAMPAGE	69,90
THE GREATEST COMPILATION INCL. DUNE 1 / LURE OF TEMPTRESS / SHUTTLE DT. ANL.	29,90
THE HIDDEN BELOW	79,90
THEIR FINEST HOUR –BATTLE OF BRITAIN–	39,90
THEME PARK KOMPL. DT.	79,90
TORNADO	**29,90**
TORNADO & FALCON 3.0 DT. HANDB.	65,90
TRANSWORLD KOMPL. DT.	29,90
TZ-STRIP BLACK JACK DT. ANL.	34,90
U.F.O. – ENEMY UNKNOWN – DT. ANL.	99,90
ULTIMA 8 – PAGAN – & SPEECH PACK DT. VERS.	**79,90**
ULTIMATE FOOTBALL	**79,90**
US NAVY FIGHTERS KOMPL.DT. *	**99,90**
UNDER A KILLING MOON DT. HANDB.	114,90
VIRTUAL VEGAS (VOICE RECOGNITION) / WIN.	49,90
VISTA PRO 3.0 KOMPL. DT.	**109,90**
WALLS OF ROME	29,90
WARPLANES VOL. 1 – ENCYCLOPEDIA –	89,90
WHALES VOYAGE KOMPL. DT. *	**29,90**
WHO SHOT JOHNNY ROCK?	89,90
WIAL KATALOG-CD: VIELE DEMOS / SPIELBESCHREIBUNGEN CA. 500 MB NUR DM 4,99 ODER GEGEN DM 8,00 IN BRIEFMARKEN FREI HAUS ERHÄLTLICH AB 18. NOVEMBER 1994	
WILD BLUE YONDER	**69,90**
WING COMMANDER 1 & INDIANAPOLIS 500	39,90
WING COMMANDER 1 & 2 DE LUXE EDITION	79,90
WING COMMANDER III DT. HANDB. *	**119,90**
WING COMMANDER ARMADA DT. HANDB.	89,90
WINGS OF GLORY DT. ANLEITUNG *	89,90
WIZARDRY 6 & 7 BUNDLE KOMPL. DT.	99,90
WOODSTOCK DT. ANL.	49,90
WORLD CUP USA 94 DT. ANL.	65,90
WORLD OF BUSINESS inkl. TRANSWORLD / MAD TV / TRANSWORLD / WINZER	65,90
X WING COLLECTORS KOMPL. DT.	**75,90**
WRATH OF THE GODS	89,90
ZOOL 2 DT. ANL.	59,90

*** = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Preishits nur solange Vorrat reicht! – Liste gegen frankierten Rückumschlag.**
Bitte Computertyp angeben. Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand.
Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck! – Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

TECHNIK TREFF

Sie fragen, wir antworten:
Tips und Tricks rund um den PC

Zwei AT-Bus-Platten, ach, in meiner Brust...

Ich wollte eine zweite AT-Bus Festplatte zusätzlich zu meiner alten in meinen Rechner einbauen. Ich habe sie korrekt angeschlossen. Als ich den Rechner jedoch starten wollte, ging gar keine Platte mehr. Wenn ich die zweite Platte ausbaue, geht wieder alles.
(Petra Teuchert, Regensburg)

Zwei AT-Bus-Festplatten können nicht ohne weiteres zusammen angeschlossen werden. Sie müssen auf »Master/Slave«-Betrieb konfiguriert werden. Auf einer Platte muß ein »Master«-Modus, auf der zweiten ein »Slave«-Modus eingeschaltet werden. Wie Sie sich denken können, bringt aber jeder Festplattenhersteller die entsprechenden Schalter und Jumper an einer anderen Stelle unter und gibt ihnen oft auch noch eigene Namen. Sie müssen sich also beim Fachhändler die technischen Daten der beiden Platten geben lassen. Die Master-Platte ist danach die Platte »C:«, die Slave-Platte normalerweise »D:«.
Wenn beide Festplatten von unterschiedlichen Herstellern stammen, gibt es keine Garantie, daß die beiden miteinander auskommen werden, auch wenn die Master/Slave-Bezeichnungen stimmen. Leider läßt sich dieses Problem nicht umgehen; deswegen sollten Sie vor dem Festplattenkauf ein Rückgaberecht aushandeln, falls die neue Platte mit der alteingessesen nicht reden mag.



Cool Spot gehört zu den wenigen guten PC-Jump-and-Runs

Springen und Rennen im Ruckeltakt

Warum kann selbst ein 486er keine qualitativ so guten Jump-and-Runs wie eine Konsole oder der Amiga laufen lassen? Ich finde, es ruckt immer oder die Sprites sind sehr klein. Liegt das an der Technik oder am Betriebssystem?
(Robert Gerke, Wolfsburg)

Es liegt, wenn man so will, an der »Technik«. Das Betriebssystem DOS wird bei modernen Spielen ja mehr oder weniger umgangen und nur für Dateizugriffe benutzt. Konsolen und auch der Amiga haben einige speziell auf Grafik-Power hochgezüchtete Spezialchips in ihrem Inneren, wie zum Beispiel Copper- oder Blitter-Chips. Mit ihnen lassen sich gerade für Jump-and-Runs so wichtige Element wie Parallax-Scrolling oder bewegliche Farbverläufe sehr schnell und im Handumdrehen erzeugen, so daß die Bewegungen besonders flüssig wirken.
Auf dem PC muß man quasi alles »von Hand« programmieren, will man derartige Effekte erzeugen, was natürlich viel Rechenzeit und Programmierer-Schweiß kostet. Der PC wurde eben nicht als »Spiele-Maschine« konzipiert. Vielleicht erlöst uns aber irgendwann mal ein neuer Grafikstandard, der VGA ersetzt und solche Programmiertricks besser unterstützt.

Unbändiger Speicherhunger

Manche Programme stürzen unter Windows ab mit der Meldung: »Nicht genügend Speicherplatz zur Ausführung von XXX.EXE«. Am Speicher liegt es nicht, da sonst keine Programme geladen sind und ich laut Windows noch 12 MByte Hauptspeicher zur Verfügung habe.
(Thomas Eckoldt, Usingen)

Es liegt doch am Speicher, aber nicht am Gesamtspeicher, sondern am Speicher unter der 640 KByte-Grenze. Windows ist bedauerlicherweise etwas inkonsequent programmiert, da Programme, die unter Windows laufen, auch immer ein wenig Speicher unterhalb der 640-KByte-Grenze benötigen. Wenn Sie nun SCSI- und CD-ROM-Treiber geladen haben und ihren Speichermanager beispielsweise mit »NOEMS« konfiguriert haben, wird alles in den unteren Speicherbereich geladen. Dann kann Windows dummerweise keine Programme mehr ausführen, auch wenn Dutzende von Megabytes frei sind. Sie können das überprüfen, indem Sie vor dem Laden von Windows den Befehl »MEM« eingeben. Zeigt dieser Befehl weniger als 550 KByte »konventionellen Speicher« an, kann es sein, daß das für Windows schon zuwenig ist, selbst wenn Sie insgesamt 16 MByte Ram in Ihrem Rechner haben.
Ein zweiter Punkt, der Windows-Programme zum Absturz bringen kann, sind mangelnde »Ressourcen«. Das sind zwei spezielle Speicherbereiche, in die sich beispielsweise alle Icons quetschen müssen.
Ressourcen-Mangel kann aber eigentlich nur auftauchen, wenn mehrere Programme gleichzeitig laufen und dürfte in Ihrem Fall daher ausgeschlossen sein. **(bs)**

IN EIGENER SACHE

In letzter Zeit erreichen uns immer mehr Fragen zum Thema »Das Spiel XYZ läuft nicht« oder »Mein Windows stürzt immer ab«. Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir diese Fragen in den meisten Fällen nicht beantworten können. Nur der Hersteller kann in solchen Fällen weiterhelfen.
Senden Sie bitte immer Ihre Registrierungskarte ein und rufen Sie bei Problemen den Hersteller direkt an – was der nicht weiß, können wir in den meisten Fällen auch nicht herausfinden. Als Service finden Sie in PC Player regelmäßig die Rubrik »Hotlines«, welche die Service-Nummern wichtiger Hard- und Software-Hersteller nennt – in dieser Ausgabe auf Seite 177. *(bs)*

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns! Wir werden versuchen, Ihre Fragen in einer der nächsten Ausgaben zu beantworten.
DMV VERLAG
REDAKTION PC PLAYER
»TECHNIK TREFF«
GRUBER STR. 46A
85586 POING
Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge zusenden können. Bitte senden Sie also kein Rückporto oder frankierte Rückumschläge mit.

HOTLINES

Name der Firma	Hotline-Telefon	Sprechzeiten	Mailbox	Compuserve
Ascon	05241 - 39083	Mo-Fr, 10-12, 14-17 Uhr	05241 - 939300	-
Attic Entertainment	07431 - 54323	Mo-Fr, 10-17 Uhr	-	-
Aztech Systems	-	-	0421-1691782	-
Blue Byte	0208 - 450 88 88	Mo-Fr, 15-17 Uhr	-	-
Bomico	06107 - 80 81	Mo-Fr, 15-18 Uhr	06107 - 930 222	-
Coktel Vision	0033 1 46 01 46 50 (Frankreich)	Mo-So, 9-21 Uhr	-	-
Creative Labs	02131 - 102838	Mo-Fr, 10-18 Uhr	02131-919820	BLASTER
Cyberdreams	siehe Bomico	-	-	GAMEAPUB
Electronic Arts	05241 - 26024	Mo, Mi, Fr, 14-17 Uhr	-	GAMEAPUB
Gravis	in Arbeit	-	-	-
Ikarion	0241 - 911 971	Mo-Fr, 9-13, 14-17 Uhr	-	-
Interplay	siehe Bomico	-	-	GAMEBPUB
LucasArts	siehe Softgold	-	-	GAMEAPUB
Max Design	0043/ 36 87 24 14 70 (Österreich)	Di, Do, 15-18 Uhr	-	-
Maxis	siehe Bomico	-	-	GAMEBPUB
Media Vision		-	089-61381-394	MEDIAVISION
Microprose	05241/946 480	Di, 15-18 Uhr	-	GAMEBPUB
Mindscape	(England) 0044/444 246 333	keine Angabe	-	GAMEAPUB
Neo	0043/ 25 56 82 29 4 (Österreich)	Di, Do, 13-16 Uhr	-	-
New World Computing	siehe Softgold	-	-	GAMECPUB
Novalogic	siehe Softgold	-	-	-
Ocean	siehe Bomico	-	-	-
Orchid Technology	-	-	02131-80075	MULTIBVEN
Origin	siehe Electronic Arts	-	-	GAMEAPUB
Psygnosis	in Arbeit	-	-	-
Sierra	siehe Bomico	-	-	GAMEAPUB
Sir-Tech	siehe Softgold	-	-	GAMEBPUB
Softgold	02131 - 965111	Mo, Mi, Fr, 16-18 Uhr	in Arbeit	-
Software 2000	05241- 986010	Mo-Fr, 11-18 Uhr	-	-
Spectrum Holobyte	siehe Microprose	-	-	GAMEBPUB
SSI	siehe Softgold	-	-	GAMEAPUB
US Gold	0044 21 326 6418 (England)	Mo-Fr, 10-18 Uhr	-	-
Vobis			02405 18067	
Virgin	in Arbeit	-	-	-

Alle Angaben in dieser Liste wurden von uns geprüft, werden aber Ohne Gewähr an Sie weitergegeben. Wenn Sie eine Firma in dieser Liste vermissen oder vielleicht sogar selbst in der Hotline-Liste auftauchen wollen, schreiben Sie bitte eine Postkarte an die Redaktion. *(bs)*

Spiel kaputt? Hardware will nicht? Treiber zu alt? Fast alle Spiele- und Hardwarefirmen haben Hotlines, bei denen Sie sich über Probleme mit Programmen und Steckkarten informieren können. Ab sofort finden Sie jeden Monat eine aktuelle Hotline-Liste in PC Player. Neben Telefonnummern gibt es auch, sofern vorhanden, die Mailbox-Nummer und das Compuserve-Forum, in dem der jeweilige Anbieter zu finden ist.

Bitte beachten Sie, daß es in den meisten Fällen unter diesen Nummern keine Spieletips gibt, sondern nur Hilfe zu technischen Anfragen. Bitte befolgen Sie auch die Sprechzeiten; gerade bei kleineren Softwarefirmen kann das Telefon nicht immer von den Programmierern bewacht werden.



MAIL BOX

Sie wollen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu anderen Themen rund um den Computer äußern? Unsere Briefecke ist das richtige Forum: Schreiben Sie bitte an den DMV Verlag, Redaktion PC Player, Gruber Str. 46 a, 85586 Poing.

CD-Enttäuschung

Mit Eurer Ausgabe 10/94 der PC Player Plus habt Ihr mich schwer enttäuscht, so daß ich mir überlegen werde, ob ich die Zeitschrift weiterhin kaufe. Ich besitze die neue Ausgabe gerade etwa zwei Stunden und den ersten Schock hatte ich bereits am Kiosk.

Erstens: Die CD-ROM ist wie bei Billig-Zeitschriften mit einem widerlichen Kleber am Cover befestigt. Es bleibt eine Klebestelle zurück. Aus ist der Traum von allen PC- bzw. CD-Player-Heften nebeneinander im Ordner. Zweitens: Ich habe immer gedacht, Ihr als seriöse Zeitschrift habt so Anhängsel in pink oder orange nicht nötig, um auf Euch aufmerksam zu machen. Drittens: Der Karton-Cover für die CD-Hüllen in der letzten CD-Player war hervorragend, aber dieser Papierfetzen auf der Zeitschrift war enttäuschend.

(Ludwig Grasser, Möhrendorf)

Der CD-Klebstoff war bei Ausgabe 10/94 in der Tat ein Fehlgriff. Seit PC Player 11/94 verwenden wir einen »softeren« Kleber; mit etwas Feinfühligkeit ist jetzt die CD-Tasche ablösbar, ohne das Titelbild anzuritzen. Unsere gelbe Titelflappe (...auf ein leuchtendes pink verzichten wir der Ästhetik zuliebe) hat ihren Sinn: Die CD-Player-Käufer müssen auffällig darauf hingewiesen werden, daß sie ihr CD-ROM jetzt auf PC Player plus finden. Die Kritik an der »labbrigen« CD-Hülle nehmen wir uns zu Herzen. Wenn wir unser gestrenges Management überreden können, kehrt die Kartonhülle demnächst zurück.



Diskussion ums CD-ROM von PC Player plus

CD-Enthusiasmus

Erst einmal »Herzlichen Glückwunsch« zu der gelungenen Erstausgabe der PC Player plus!

Als Abonnent der CD Player und Leser der PC Player war ich erst etwas mißtrauisch, ob eine monatliche Beigabe der CD gutgehen kann. Schließlich möchte man für 19,50 keine Wiederholungen auf der CD finden.

Ihr habt mich überzeugt: Ich bleibe bei der Plus-Ausgabe und trete bei anderen Zeitschriften kürzer. Keine weitere PC-Zeitschrift testet so unterhaltsam und kritisch PC-Spiele. Bisher konnte ich mich beim Spielekauf voll auf Eure Wertung verlassen. Sehr informativ für künftige Investitionen meinerseits finde ich auch die Messeberichte. Leider warte ich bis jetzt noch vergeblich auf einen Test des im November erscheinenden VFX-Helms.

(René Dölz, Jessen)

Vielen Dank für das Lob. Der VFX-Helm ist nicht vergessen, aber ein Test lohnt sich erst, wenn auch speziell angepaßte Software erhältlich ist. Sobald ein Serienmodell bei uns eintrifft, werden wir auf das Thema zurückkommen.

Protz-Layout

Ein bißchen Kritik: Vergleichstests (Flugsimulatoren, Rennspiele) sind nur dann sinnvoll, wenn auch ältere Programme getestet werden. Bei den Rennspielen habt Ihr, finde ich, eine gute Mischung hingekriegt.

Was mich am allermeisten stört, ist, daß Ihr häufig Riesen-Bildschirmfotos und -Überschriften druckt, dazu dann ganz wenig Text in Riesenschrift mit Riesenzeilenabstand. Erstens halte ich Euch für wortgewandt genug, daß Ihr Euch zu jedem Spiel mehr aus den Fingern saugen könnt. Zweitens sind Eure Leser nicht so blöd, daß sie in Begeisterung ausbrechen, wenn Euer Heft wieder fünf Seiten dicker ist, nur weil Ihr es mit Protz-Layout künstlich streckt.

(Andreas Millinger, Gaschurn)

Zum einen wehre ich mich gegen die Einstellung, daß die Optik bei Computerzeitschriften ruhig auf Telefonbuch-Niveau dümpeln darf. Zum anderen halte ich Bilder für ein ganz wichtiges Element, um rüberzubringen, um was es in einem Spiel überhaupt geht. Warum soll ich zwei Absätze lang versuchen, einen Aspekt zu erklären, wenn ich ihn auch zeigen kann?

Angesichts des Umfangs unserer Testberichte braucht sich wirklich niemand um die Textmenge zu sorgen; »große« Spiele bekommen in der Regel mindestens drei Seiten zugesprochen.

Prima Layout

Zunächst möchte ich ein sehr verspätetes Lob über das »neue« Design der Zeitschrift aussprechen. Dabei meine ich nicht nur die Titelseite, sondern auch das innere Layout. Die Berichte sind durch Überschriften und andere Hervorhebungen übersichtlicher gestaltet als früher. Dadurch liest es sich wesentlich angenehmer und der Leser schaltet nicht mittendrin ab, wie es (zumindest bei mir) öfter der Fall ist, wenn man einen nicht enden wollenden Textblock liest.

Auch das Outfit der Testberichte ist besser als vorher – vor allem die neuen Wertungskästen und das CD-Icon für CD-ROM-Spiele. Weiter sind mir die kritischen Vergleiche, die Streitgespräche (Stichwort »Outpost«), und die Hotline-Nummern aufgefallen. Ich stimme übrigens voll und ganz mit jenen Lesern überein, die sich in Ausgabe 9/94 gegen Schmuse-



Wertungen ausgesprochen haben. Laßt Euch nur nicht von irgendwelchen Software-Heinis ins Handwerk pfuschen.

(Daniel Moosbrugger, Innsbruck)

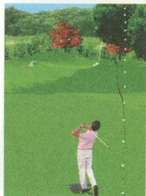
Wir reichen das Design-Lob gerne an unsere getreuen Layouter bei Journalsatz weiter – unter besonderer Berücksichtigung von Oliver Kneidl und Waldemar, dem Wunderhund (©).

Hardware-Shock

Es war in der Ausgabe 10/94: Ich nahm mir die gute alte PC Player und schaufelte ihren Inhalt in mich hinein, doch da passierte es. Ich schlug Seite 88 auf und überflog den Text von »PGA Tour Golf 486«. Die Grafik sah vielversprechend aus, deshalb schaute ich mir den Bewertungskasten an. Da bekam ich einen Schock: PGA Golf braucht mindestens 8 MByte RAM. Ihr habt sogar 16 empfohlen. Ich bekam Schweißausbrüche! In meiner kleinen Maschine sitzen gerade mal 4 MByte.

Ich habe ja nichts gegen Fortschritt, aber wenn ein Spiel schon soviel RAM benötigt, wo soll das hinführen? Der Otto-Normal-Verbraucher kann sich wohl kaum mal eben so 12 MByte nebenher kaufen. Das wären »nur« 600 Mark und aufwärts. Was ist bloß los? Ich verstehe die Welt nicht mehr.

(Léon Vallée, Dortmund)



Speicher-Inflation durch PGA 486?

Kaum ein normalsterblicher PC-Spieler hat 16 MByte RAM – fairerweise mußten wir anmerken, daß mit solchen Reserven der Spielfluß am besten flutscht. Aber keine Sorge; auch mit 8 MByte und halbwegs aufgeräumten XMS-Reserven ist PGA vernünftig spielbar.

Den Speicher-Upgrade von 4 auf 8 MByte können wir generell empfehlen: Das schafft nicht nur Reserven für zukünftige Spiele, sondern macht auch den Einsatz von Windows erst erträglich.

Hardware-Entwarnung

Da mir zu Eurer Gazette keine Kritik einfallen will, muß ich mich über die Leser hermachen. Alle beschweren sich darüber, wenn ein Spiel mit hohen Hardware-Anforderungen auf den Markt kommt. Warum? Sollen die High-End-PC-Besitzer »Pac-Man« und »Tetris« spielen? Am besten kauft jeder die Spiele, die für seinen Rechner geeignet sind und nicht umgekehrt, wie es uns die Schwarzmaler weiß machen wollen. Auch für einen 386DX gibt es noch vernünftige neue Software, z.B. jedes Adventure oder so gut wie alle Strategiespiele. Ich jedenfalls motte meinen 486DX40 nicht in zwei Jahren ein, wenn »Ultima XXV« nicht mehr läuft.

Also, Ruhe bewahren, die ersten Pentium-Spiele ignorieren und auf die Einsicht der Softwarefirmen warten. Ich hoffe, damit wäre das leidige Thema vom Tisch.

(André, Berlin)

Der Trend geht bei neuesten 3D-Spielen in die Richtung »Höhere Auflösung optional, ohne Pentium zäh«. Doch mit Standard-VGA ist die Geschwindigkeit auch auf einem 486er in Ordnung. Eigentlich ein guter Kompromiß zwischen Kompatibilität und Zuckerl für Besitzer hochgezüchteter Hardware.

Blicken wir noch durch?

Das übliche Lob möchte ich mir an dieser Stelle sparen und nur am Rande zwei kurze Kritikpunkte anbringen. Sie sollten erstens, bei zunehmendem Umfang des PC Player darauf achten, daß die bisher so vorbildliche Struktur und Übersichtlichkeit nicht verloren geht. Zweitens: Die Spieletests von CD-ROMs nicht noch weiter ausbauen. Diese Verdrängen jetzt schon die konventionellen Tests von Disketten-Versionen zu sehr.

(Rainer Frey, Ettenheim)

Bei der Struktur passen wir auf; z.B. haben wir jetzt die Differenzierung zwischen Floppy- und CD-Spielen endgültig aufgehoben, um den Testteil nicht unnötig zu zersplittern. Bei der Verteilung richten wir uns nur nach dem Marktgeschehen: Wenn mehr Spiele auf CD erscheinen, nimmt automatisch deren Anteil an den Tests zu. Aber ohne CD-ROM werden Sie spätestens nächstes Jahr nicht mehr glücklich werden, wenn bei immer mehr Spielen die Diskettenversionen ausbleiben.

Fantasy & Flipper

In der August-Ausgabe habt Ihr »DSA 2 – Sternenschweif« getestet. Mittlerweile wurden die Uhren auf Winterzeit umgestellt und bei mir macht sich der »Wo bleibt denn nun das Spiel?«-Frust breit. Sind vielleicht sämtliche Bewohner Aventuriens ins Sommerloch gefallen oder hat jemand den Source-Code verlegt?

Epic Pinball ist in Eurem Test gegenüber Pinball Dreams viel zu schlecht weggekommen. Pinball Dreams ist meiner Meinung nach häßlich und ein realistisches Flippergefühl erreicht man auch erst auf einem schnellen Rechner, vom Sound ganz zu schweigen. Mit der richtigen Setup-Einstellung plus Hardware bekommt man bei Epic Pinball glasklaren Sound der seinesgleichen sucht, sogar auf einem 386DX ohne Ruckeln.

(Thomas Pandur Maybaum, Brandenburg)

Bei Sternenschweif hat sich Attic viel Zeit für die Bug-Bereinigung gelassen, aber seit ein paar Wochen gibt's das Programm in jedem besseren Softwareladen. Zu deiner Pinball-Kritik: Auch in unserer Redaktion gibt es geteilte Meinungen zu Epic und Pinball Dreams.

Letztendlich hat Florian aber recht, wenn er sich über das lustlose Design diverser Epic-Tische beschwert. Und gerade die Bewertung von Musik ist zugegebenermaßen auch Geschmackssache. **(hl)**

SO ERREICHEN SIE UNS

Leserbriefe an die Redaktion können Sie entweder per Post oder per E-Mail schicken. Unsere Postadresse:
Redaktion PC Player, DMV Verlag, Gruber Straße 46a, 85586 Poing.
Unsere E-Mail-Adresse: Compuserve-Benutzer mailen einfach an PC PLAYER (71333,2206) (mit Komma!). Benutzer anderer E-Mail-Systeme (Internet & Co.) erreichen uns auf 71333.2206@compuserve.com (mit Punkt!).

IN DER MACHE

◆ DAS FÄNGT JA GUT AN

Das neue Jahr naht mit schönen Spielen. Unser Team freut sich unter anderem auf Testversionen von **Descent** (Interplays 3D-Geheimtip), **U.S. Navy Fighter** (SVGA-Flugsimulation von EA), **Dragon Lore** (Mindscapes CD-ROM-Abenteuer) und **Creature Shock** (Argonaut läßt die Grafik-Muskeln spielen).

◆ DAS HÖRT JA GUT AUF

Der **Jahresrückblick 1994** findet gleich zweimal statt. Zum einen küren die PC Player-Tester die besten Spiele des Jahres in den abenteuerlichsten Kategorien. Zum anderen zückt der Redaktions-Chronist seine spitze Feder und arbeitet den Software-Jahrgang 1994 liebevoll-zynisch auf.

◆ DAS PASST NOCH GUT DRAUF

Wer sich nächsten Monat unsere Aufpreis-Variante »PC Player plus« gönnt, erhält neben all den bewährten Heft-Leckereien eine neue, gut gefüllte **CD-ROM**. Unsere Mastering-Division kündigt unter anderem spielbare Demos von Wing Commander 3, Descent und Killing Moon an (sogar die deutsche Version, wenn alle Terminversprechen stimmen). Außerdem bereiten wir die Computer '94 in Köln für die berüchtigten »Multimedia-Leserbriefe« auf.

WORK IN PROGRESS

PC PLAYER 1/95



▶ ALLER GUTEN COMMANDER SIND 3...

...hofft zumindest Origin, denn der dritte und letzte Teil der **Wing Commander**-Saga ist die heißeste Neuheit im Jahresendspurt. Chris Roberts persönlich überwachte das Design, Schauspieler wie Mark Hamill wurden für die Videosequenzen verpflichtet und ein neues 3D-System mit Super VGA soll den Weltraumkampf optimal rüberbringen. Für Origin ist Wing Commander 3 das wichtigste Spiel des Jahres – ob es auch das beste ist, wird Ihnen der Test in der nächsten PC Player sagen.

Da surrt das Laufwerk vorfreudig: Wing Commander 3 wird exklusiv für CD-ROM entwickelt.

▶ NACHRÜSTUNGS-BESCHLUSS

Wer einen komplett neuen PC kaufen will, wurde in dieser Ausgabe ausführlich beraten. Doch was macht der treue Anwender, der seine alte Kiste behalten und möglichst preisgünstig aufrüsten will? Unser üppiger Jahresend-Schwerpunkt zum Thema **Hardware-Tuning** ist das reinste Upgrade-Eldorado. In diversen Kategorien von der Soundkarte bis zum elektronischen Organizer verraten wir unsere Kaufempfehlungen.



Großangriff aufs Weihnachtsgeld? Hardware-Upgrades kosten nicht die Welt.

PC PLAYER 1/95 erscheint am 7. Dezember

All dies und viele weitere Spieletests, Tips, News und Features rund ums PC-Entertainment warten in vier Wochen auf Sie.

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

FINALE

MS KAFFEEKASSE

Bei plötzlichen Namensänderungen brauchen auch die Mitarbeiter einer Firma ein Weilchen, bis sie sich umgestellt haben. Microsoft will diese Phase mit einer pädagogisch brillanten Maßnahme beschleunigen.

Wer in US-Büros das demnächst erscheinende »Windows 95« noch beim inzwischen ausrangierten Namen »Chicago« nennt, muß jedesmal 25 Cent »Strafe« zahlen. Microsoft Deutschland überlegt Gerüchten zufolge ähnliche radikale Maßnahmen: Pro »Chicago« büßt der Mitarbeiter sein vorlautes Mundwerk mit 1 Mark für die Kaffeekasse.

NEPP DES MONATS

In dieser Ausgabe outen wir die freche Spiele-Sammlung »Addictions«, in der (leidlich getarnt) nur alte Shareware-Kamellen enthalten sind. Nichts gegen solche Compilations, aber stellen Sie sich mal vor, Sie haben gerade de stolze 80 Mark dafür ausgegeben und finden dann in der Anleitung folgenden Absatz...

Weil diese Spiele so gut sind, haben wir uns gedacht, daß es tragisch wäre, wenn sie in der Versenkung verschwinden würden. Daher haben wir sie in einer Sammlung zusammengestellt, haben eine anständige Bedienungsanleitung dazu geschrieben, damit Sie das Beste aus ihnen heraus holen können, und haben sie einfach handhabbar gemacht, indem wir jeder Diskette unser benutzerfreundliches Menüsystem zugefügt haben. Während die einzelnen Programme der freien Verbreitung offen zur Verfügung stehen, trifft dies für unser Menüsystem auf jeden Fall NICHT zu.

Wenn Ihnen irgendeines der Software Programme in dieser Sammlung besonders gut gefällt, erwägen Sie bitte, eine Spende an den Autor, dessen Name und Adresse im Programm angegeben wird, zu schicken.

Und rechnen Sie lieber nicht nach, wie groß die Gewinnspanne für Hersteller Wicked ist...

JUGENDSCHUTZ IN DEN USA

Weltweit sind die Jugendschützer aktiv: In Deutschland wird die »USK« eine Altersempfehlung für Computer- und Videospiele auf die Packungen drucken, während in den USA das »Recreational Software Advisory Council« (RSAC) seine Arbeit aufgenommen hat. Dieses Institut bewertet Spiele von 1 (völlig harmlos) bis 4 (hart, bedenklich) in drei Kategorien: Gewalt, Sex und Reinheitsgrad der Sprache.

Als erstes Programm wurde das in Deutschland indizierte Ballerspiel »Doom« bewertet – und schnitt relativ sanft ab. Für »Gewalt« gab's gerade mal eine 3. Begründung: Doom enthält zwar viel Blut und Gewalt, aber eine 4 wäre erst bei der Darstellung von Folter oder Vergewaltigung angebracht gewesen. In der Kategorie »Sprache« bekommt Doom völlige Harmlosigkeit bescheinigt: Beim Dauerfeuer wird wenigstens nicht geflucht.

WITZ DES MONATS

Frage: Wieviele Microsoft-Techniker braucht man, um eine kaputte Glühbirne auszuwechseln?

Antwort: Gar keine – Bill Gates wird lediglich »Dunkelheit« (tm) zum neuen Industrie-Standard erklären.

DIE LETZTE TOP 5-LISTE

Mit das beste an »Mad News« sind die witzigen Stories. Ein Undercover-Informant aus dem Großraum Aachen spielte uns jetzt eine Liste zu, die bei der Add-on-Disk Nr. 1 eingebaut werden könnten. Arbeitstitel: »Meldungen, auf die jeder Computerspieler wartet«.

PLATZ 1: »Bruce Balfour entschuldigt sich: „Ich gebe es endlich zu – Outpost war ziemlicher Mist!"«

PLATZ 2: »Softwarefirmen unterzeichnen historisches „Nie wieder Lothar Matthäus"-Abkommen: „Wir schmeißen kein Geld mehr für teure Lizenzen raus, sondern stecken jede Mark in die Programmierer".«

PLATZ 3: »Austin, Texas. Geheime Origin-Papiere entdeckt: „Wozu Beta-Tester anstellen, wir haben ja unsere Kunden...".«

PLATZ 4: »Software 2000 schickt seine Programmierer ins Trainingslager: Schreibmaschinen-Lehrgang wurde als Folge der vermurksten Spielernamen bei „Bundesliga Manager Hattrick" zwangsverordnet!«

PLATZ 5: »Sensationeller Fund! Sunflowers hat nach monatelanger Suche jemanden entdeckt, der „Magic of Endoria" a) sofort kapiert, b) es freiwillig länger als eine Stunde spielt, dabei c) ohne Hilfe von Aufputschmitteln wach bleibt sowie d) die Benutzerführung total stark findet.«

NACHSITZEN!

Der englische Verlag Future Publishing warb letzten September in der Händlerzeitung CTW für sein Magazin »PC Format« – mit falschen Angaben. Stolz wird die verkaufte Auflage von 77.149 Exemplaren bejubelt: »Das führende PC-Unterhaltungs-Magazin der Welt«! Guter Witz, denn unsere PC Player verkaufte bereits im 2. Quartal 1994 rund 5.000 Exemplare mehr laut IVW-Prüfung – Tendenz stark steigend. Beim nächsten Mal bitte erst recherchieren, dann prahlen.



DIE ENTDECKUNG

SOUNDWAVE32 A/WS

Mittwoch, 9 November 1994

"Spiele, Abenteuer, MIDI, warme, lebendige und natürliche Sounds, Techno, Klassik, Rock und jede Menge Spaß", las ich auf der Steintafel. Es mußte die neue SoundWave32 A/WS von Orchid sein.

Sie wird meinem Computer ungeahnte Klangdimensionen verleihen. Diese einmalige Kombination aus Wavetable und Synthese ist bislang einzigartig! Und mit der fantastischen DSP-Software wird Dr.N. die ganze Nacht seinen Spaß haben.



- **A/WS Wavetable Synthese**
  Die Sounkarte mit realistischen und lebendigen Sounds, die keine andere Wavetable Karte erzeugen kann! Jede SoundWave32 kann übrigens auf A/WS erweitert werden.
- **24-Bit Audio Signalprozessor (ADSP)**
  Erweitern Sie Ihre SoundWave32 per Software! Die einzige Soundkarte, die mit Ihren Ideen wachsen kann.
- **Kompatibel zu Allem**
  Software wird unterstützt unter General MIDI, SoundBlaster, Q-Sound, Windows Soundsystem 2.0, und Kombinationen daraus.
- **A/WS und Digi-Sounds gleichzeitig**
  Dank Kombo-Modes erklingen Spiele und Windows-Programme mit A/WS Wavetable und digitalen Effekten gleichzeitig!
- **DSP-Software Kit**
  Kaum zu schlagen: Digitale Effekte in Echtzeit, Spracherkennung, Diktaphon, MIDI-Sequenzer, Media Rack, Q-Sound, u.v.m.
- **SCSI-2 CD-ROM Interface (optional)**
  Mit dem schnellen SCSI-2 Interface auf der SoundWave32+ SCSI schließen Sie alle angesagten Double-bis Quad-Speed CD-ROM Laufwerke direkt an Ihre Soundkarte an.

Übrigens:
Orchid DSP-Wavetable Sound gibt's mit der GameWave32 schon ab

DM 229,-



ORCHID TECHNOLOGY GmbH - Niederlöricker Str. 36. 40667 Meerbusch - Fax: (02132) 80074 - BBS (02132) 80075

Sie finden alle aktuellen Orchid Produkte wie WaveBooster, SoundWave32, GameWave32, SoundDrive16 und Kelvin64 bei pc.spezialist und im gut sortierten Fachhandel.

Ich möchte mehr Informationen ausgraben über : Sound ☐ Grafik ☐ Video ☐ PCP 1294

Name : ....

Anschrift : ....